

Számítástechnikai magazin

KByte

Tipp!
ő z ő n

MORTAL KOMBAT 2: Fatális és banális kivégzések és mozgások az Amiga verzióhoz.
SEGA & NINTENDO: Csalások, trükkök, kódok négy oldalon keresztül.

Vad!
d o l g o k

ALONE IN THE DARK 3: Régi ismerősünk immáron a vadnyugaton idézi a szellemeket.
BIG RED ADVENTURE: A Nippon Safes Inc tolvaj triója "vadkeleten" próbál szerencsét.

MANGA!
m á n j a

CYBERPUNK COLLECTION: Csúcspontjához érkezett a 3 részes cyberpunk filmösszeállításunk.
KNIGHTS OF XENTAR: Pikáns történet, briliáns grafika és szuper játékelmény - kizárólag felnőtteknek!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. MÁRCIUS 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD21999.-

MD LION KING SET: MD II alapgép + LION KING + 2 db CONTROL PAD24999.-

MD ALADDIN SET: MD II alapgép + ALADDIN + 2 db CONTROL PAD23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 2 játék + hálózati adapter22999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL34999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS129999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER149999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS) ...2499 Ft	GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS) ...2999 Ft (adapter nélkül).....3999 Ft	
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER ...3200 Ft	SNES CONTROL PAD2999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.09999 Ft	SNES USA KONVERTER3200 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER7999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.09999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL1999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER6999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL1999 Ft	SNES SCART KÁBEL1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER	SNES HI-FI KÁBEL1999 Ft
(puska 6 játékkal).....9999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK7999 Ft	SUPER GAME BOY9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD1999 Ft	HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick)
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR	GAME BOY-hoz5999 Ft
KONVERTER2999 Ft	NES ACTION REPLAY5999 Ft
SEGA MEGADRIVE - MAST. SYST. KONVERTER...3999 Ft	

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
AMNOS	1999
APOLLYPSSE	1999
ARCADE POOL AGA	1999
ARCADE MULES POOL	1999
ASSASSIN	1999
AWAY WINNERS	1999
B17 FLYING FORTRESS	1999
BAAL	1999
BANSHEE-A1200	1999
BATMAN RETURNS	1999
BEAT JOLLY COMPLETION	1999
BENEATH A STEEL SKY	1999
BENEFACITOR	1999
BILL'S TOMATO GAME	1999
BIRDS OF PREY	1999
BLOB	1999
BOB'S BAD DAY	1999
BONANA BEES	1999
BRAT	1999
BRIAN THE LION-A1200	1999
BUDOKAN	1999
CHAOS ENGINE	1999
CRUISE FOR A CORPSE	1999
C.TRON	1999
DEATHBRINGER	1999
DENNIS AGA	1999
DESERT STRIKE	1999
DISPOSABLE HERO	1999
DOGEGIT	1999
ELFMANIA	1999
EPIC	1999
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP'S	1999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	1999
F17 A NIGHTHAWK	1999
F 29 RETALIATOR	1999
FELDS OF GLORY AGA	1999
FFFA INTERNATIONAL SOCCER	1999
FINAL FIGHT	1999
GEARWORKS	1999
GODFATHER	1999
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	1999
JIMMY WHITE SNOOKER	1999

JUNGLE STRIKE

4999Ft

KICK OFF 2	1999
LAST BATTLE	1999
LEANDER	1999
LIFE AND DEATH	1999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LOMBARD RAC RALLY	1999
LOOM	1999
LOTUS TRILOGY	1999
MANIAC MANSION	1999
MENACE	1999
MICROPROSE F1 GP	1999
MIG 29 SUPER FULCRUM	1999
MORTAL KOMBAT	1999
NIGEL MANSSELL WORLD C.SHIP	1999
NINJA REMIX	1999
NIPPON SAFES INC.	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OPERATION STEALTH	1999
OUTRAN EUROPA	1999
OVERKILL AGA	1999
PANZA KICK BOXING	1999
PENBALL FANTASIES	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
RISE OF ROBOTS	1999
RISE OF ROBOTS AGA	1999
ROAD RASH	1999
ROBOCOP 3	1999
RUNNING MAN	1999
R.Y.F. HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	1999
SEER AND DESTINY	1999
SHADOW WORLDS	1999

SHAQ FU

3999Ft

SERRA SOCCER	1999
SINX OF SWIN	1999
SPECIAL FORCES	1999
SUBWAR 2000	1999
SUNNACCO GP	1999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	1999
TENNIS CUP 2	1999
TERMINATOR II ARCADE	1999
THE GREATEST	1999
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN 1	1999
UFO AGA	1999
UNIVERSE	1999
WING COMMANDER	1999
ZACK MCCRACKEN	1999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	1999
ALFRED CHICKEN	1999
ALIEN BREED ES QWAK	1999
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	1999
BANSHEE	1999
BATTLE TOADS	1999
BURBA AND STIX	1999
CANNON FODDER	1999
CHAOS ENGINE	1999
CHUCK ROCK	1999
CHUCK ROCK II	1999
D GENERATION	1999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	1999
DISPOSABLE HERO	1999
ELITE II	1999
FELDS OF GLORY	1999
FIRE AND ICE	1999
FLY HARDER	1999
FURY OF THE FURIES	1999
GUNSHIP 2000	1999
HUMANS	1999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1999
INSIGHT TECHNOLOGY	1999
INTERNATIONAL KARATE +	1999
JOHN BARNES FOOTBALL	1999
JUNGLE STRIKE	1999
KID CHAOI	1999
LAST NINJA III	1999
LEGACY OF SORASIL	1999
LITTLE DIVIL	1999
LOTUS TRILOGY	1999
MICRO COSM	1999
MYTH	1999
NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMP.	1999
PENBALL FANTASIES	1999
PREMIERE	1999
PROJECT X ES F17 CHALLENGE	1999
RISE OF ROBOTS	1999
SENSIBLE SOCCER INT-EDITION	1999
STRIKER	1999
SUBWAR 2000	1999
SUNNER OLYMPIX	1999

SUPER STARDUST

5999Ft

SUPERBROG	1999
SUPER METHANE BROTHERS	1999
SUPER PUTTY	1999
SURE NINJA	1999
THE GROLLER ENCYCLOPEDIA	1999

TOP GEAR 2

4999Ft

TROLLS	1999
UFO	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	1999
UNIVERSE	1999
WHALE'S VOYAGE	1999
ZOOZ	1999
ZOOZ II	1999



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!”

2 lemezes akció/kalandjáték
C64-re, díszdobozban, magyar nyelvű leírással
csak

999,- Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSZOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-
91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,-	93/3 138,-
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-			

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
Szimulátor Különszám elfogyott.
A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

576

KByte

TARTALOM

Mit parancsolsz? Előételként könyved szimulátort ajánlunk, leves gyanánt tippek özönét minden gyomornak, frissensültjeink kalandjáték elemekkel fűszerezettek, desszertnek pedig keleties ízű mangát kínálunk.

ALONE IN THE DARK 3

A nyugtalan lelkek a vadnyugaton sem hagyják nyugton hőseinket. Ő pedig nem nyugszik, míg fényt nem derít a rejtélyre.



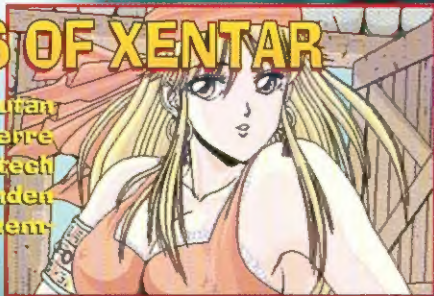
RALLY CHAMPIONSHIP

A Flair egy produkció erejéig kivételként a gyermekes stílusából: legújabb szimulátoruk igazi mestermunka.



KNIGHTS OF XENTAR

A Gobra Mission után ismét kiugró sikerre számíthat a Megatech szerepjátéka: minden van benne, mi szem-szajnak ingere...



BIG RED ADVENTURE

A Nippon Safesből megismert álomhármas a peresztrójka hazájában próbál rendet tenni a tovarisok között.



HÍREK

4-5

ALONE IN THE DARK 3

6-9

RALLY CHAMPIONSHIP

10-11

HAMMER OF THE GODS

16-17

MK 2 - AMIGA SPECIÁLIS MOZGÁSOK

18-19

ARCADE NEWS

20

MANGA MÁNIA - CYBERPUNK

21

SEGA ROVAT

22-25

NINTENDO ROVAT

26-29

NEWCOMER - A JÖVEVÉNY C64-EN

30

CSEVEGŐ

31

CD32. OLDAL - DRAGONSTONE

32

HÓKUSZ-POKEUSZ

33

KNIGHTS OF XENTAR

34-35

ÉRKEZÉSI OLDAL

36-37

GUILTY - INNOCENT UNTIL CAUGHT 2

38-40

WHIZZ

41

LEGEND OF KYRANDIA 3

42-43

KA-50 HOKUM

44-45

BIG RED ADVENTURE

46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/03-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprily Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

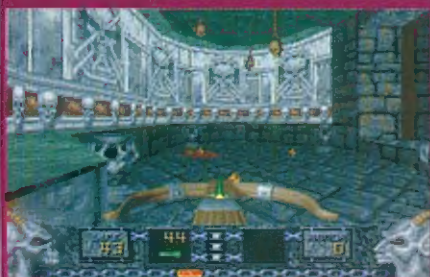
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

ID/RAVEN SOFTWARE

A Doom-veteránok ismét könnyelábadt szemmel idézhetik fel az elmúlt idők legnagyobb ütközetit, a legpusnyább dőgeit és a legördögibb misszióit. Erről nem kisebb nevek gondoskodnak, mint az eredeti változat kiadója, a **ID SOFTWARE** és a szerepjátékairól híres **RAVEN SOFTWARE**. A nyerő páros **HERETIC** néven új és minden eddigi csúcsot veszélyeztető produkcióra készül, összeadva apait-anyait. Az eredeti



doom-rutinok (természetesen '95-ös szintre felpörgetve) kiegészülnek majd a szerepjátékok eszközeivel: tűzlabdák hasítják a levegőt, varázskesztyűk perzselik az ellenfelek bőrét, mentális nyilvánvalóság oltja ki a démonok életét, mi pedig a felvehető extrák segítségével láthatatlanságot, sebezhetetlenséget, repülési képességet és akár amolyan "mortalis" fatality-t is szerezhetünk (ez utóbbival az ellenfelünket teljesen ártatlan csirkévé varázsolhatjuk). Egyes ajtók színzárások, azaz csak a megfelelő színű kulccsal nyithatók, az ellenfelek nemcsak szemből vagy hátulról érezhetnek, hanem felülről és alulról is (ennek kivédése érdekében fel/le is tudunk nézni). A régi séma szerinti 2D-s kreatúrák most igazi 3D-ben nyomulnak a képünkbe, az új grafikai megoldásoknak köszönhetően pedig akár a fejük búbját is megnézhetjük (már ha van fejük...). Lehet, hogy vérbeli vetélytársra talált a napokban megjelenő Dark Forces?!



PSYGNOSIS / US GOLD

Két apróság, csak amolyan mézes madzag gyanánt. Az egyik: híradások szerint készül a konzolokon nagy sikert aratott **MICKEY MANIA** PC-s változata, méghozzá a **PSYGNOSIS** gondozásában. Egyelőre csak egy szerény képecske és egy nyúlfarknyi infó-anyag áll rendelkezésemre, de ezek alapján is ismét bebizonyosodni látszik, hogy a PC nemcsak szimulátorokra és kalandjátékokra jó, hanem igenis lehet színvonalas másképző játékot is készíteni rá. Minden szereplő és háttér kézzel rajzolt (semmi scannelés), a sztori Miki Egér élettörténet dolgozza fel a születéstől napjainkig (a fekete-fehér kezdetektől a több millió dolláros, egész estét betöltő produk-



ciókig), az animációk pedig rajzfilmmínőségűeknek ígérkeznek.

Ugyancsak bizonyék értékű lesz a **US GOLD** által már jó régen beharangozott, de képközlésre csak most első ízben érdemesnek tartott **SUPER STREET FIGHTER 2**, amelynek fejlesztése az infók alapján végső stádiumához érkezett. Az új harcosok (az a négy darab), az elegánsan kivitelezett mozgások, az ütésekkombinációkkal megspékelt többféle harcmodor - mind benne lesznek a konverzióban. Csak érdekességképpen jegyzem meg, hogy lapzártakor érkezett a bombahír: az SSF2-vel egyidőben a **GAMETEK** gondozásában megjelenik az **SSF2 TURBO** is.



MAXIS

Nem hittem a szememnek, amikor a **MAXIS** legújabb produkciójának, a **SIM ISLE**-nek a demóját megpillantottam: hová lehet ezt még fokozni, gondoltam. Már lassan a 21st Century Entertainment jut eszembe az állandó flipperőrületével... De ennek ellenére Maxiséknak sikerül megújítani a régi recepteket és az ötletgyárosaik tudnak valami extrát belecsempészni a stílusba. Jelen esetben egy szigetcsoporthoz fűzött rendelkezünk és az esőerdővel borított szigetek életében kell majd az ökológiai és a gazdasági



egyensúlyt megtalálnunk. Nem egyszemélyes döntéseink határozzák meg a játék kimenetelét, hanem az úgynevezett ügynökeinknek a tevékenysége, hasznossága hozzá/nem hozzá meg a várt eredményt. Minden egyes feladatot velük kell végrehajtatnunk: például ha a több ezer ember által lakott tengerparton kikötőt szeretnénk építtetni, akkor először egy jó tárgyaló-, és meggyőző képességekkel megáldott ügynökünkkel megpróbálhatjuk elköltözésre rávenni a



lakosságot, majd csak utána adunk utasítást az építésekért felelős emberünknek a terület felhasználására. Állandó dilemmával kell majd megküzdenünk: a gazdaság területi terjeszkedése vagy a környezet védelme a fontosabb? Hogyan gondoskodjunk az erdőirtás miatt veszélyeztetett állatokról, hogyan védjük meg a tenger állatvilágát az egyik zátonyra futott tankegységünkől a tengerbe ömlő olajtól, mi legyen az egyik erőmű építése közben talált több ezer éves település maradványaival, amelynek értéke felbecsülhetetlen, de a projektbe is már beleöltünk több milliót... Természetesen a grafika mit sem változott, maradt a megszokottan magas színvonalon, viszont az irányítás előnyére változott: a néha már-már áttekinthetetlenül bonyolult ablakos/ikonos megoldások helyett filemanager jellegű metódusok állnak majd rendelkezésünkre az utasítások kiadásához. A környezet reagálása lépéseinkre maximálisan valósághű, e rutin tökéletessé csiszolásával 6 hónapot töltöttek a programozók. Nincs más hátra, mint a kizárólag PC-re való megjelenés időpontja: '95 tavasz.

VIRGIN INTERACTIVE

A **VIRGIN** mindig is élen járt az újdonságok felkarolásában, gyakorta indítottak el divatot az általuk kiadott játékok. Mostani repülőgépszimulátorukkal sem lesz ez másképp, az már tuti, ugyanis egy teljesen új grafikai megjelenítéssel készülő produkcióról van szó, eddig soha nem látott megoldásokkal. A címe **FLIGHT UNLIMITED** stílusát behatárolni leginkább a "műrepülőgép-akrobatika-szimulátor" kifejezéssel lehet. Ugyan a texture-mapped grafikai megoldás nem új dolog, de ahogy a Looking Glass Technologies (lásd: System Shock, Ultima Underworld) programozói ezt felhasználták, az lélegzetelállító. Ők ugyanis eredeti légi felvételeket vettek alapul, digitalizálták őket, majd egy különleges eljárással (amitől semmit sem vettett az életszerűségéből a táj) a háttérbe feszítették. A játékban nincsenek harci jelenetek, légi csaták, csak maga a repülés felemelő érzése. Bárhol leszállhatunk, ahol erre mód van (akár egy kanyonban kanyargó úton is), a géppel pe-





dig azt csinálunk, amit csak akarunk. Ez is a másik célja a programnak: a fűrge kétfedeles akrobata gépekkel minél extrább manővereket elvégezni, tökéletességig csiszolni a repülési technikánkat. Természetesen figyelő szemek nézik tevékenységünket és minden egyes mozdulat-sor után kiértékelést kapunk és akár vissza is nézhetjük alakításunkat. Bivaly PC-vel rendelkezők mindezt 1024x768-as VGA felbontásban végezhetik, de a szerényebb gépek tulajdonosa se legyenek elkeseredve, mert 640x480 vagy 320x200-as felbontás mellett is kirívóan élethű marad a játék. Megjelenés március magasságában, PC-re és PC CD-re.

MICROPROSE



X-COM: TERROR OF THE DEEP névre hallgat a MICROPROSE által jó másfél éve kiadott UFO második része, amelynek megjelenése a napokban várható. Az új epizódban a tengerek mélyén több millió éve hibernált álmukat alvó, de nemrég életre kelt idegen civilizáció harcosaival kell felvonnunk a küzdelmet, akik a Föld lakosságát akarják hatalmuk alá vonni. Csapataik folyamatosan bújnak elő évmilliók otthonaikból, komoly tengeralfatti bázisokat építenek ki, és már alig van hátra néhány nap a vezérük, a Nagy Álmodó (Great Dreamer) teljes felépüléséig, ami a végtéleken lenne a földi civilizációnak. Ugyanazon szervezet, az X-Com fennhatósága alatt tevékenykedünk majd, de eszköztárunk jóval kibővült és értelem szerint idomult a vízalatti harcokhoz - mindez persze az UFO-ban már megszokott irányítási metódusokra épül. Az új fegyverek (tengeralfattjárók, vízalatti tankok, gázslal működő fegyverek), a kibővített adatbázis (in-



telligensebb ellenfelek, többféle viselkedésforma) és a feltupírozott grafika (változatosabb hátterek, kifinomultabb animációk) mind arról tanuskodnak, hogy nem csak egy egyszerű vízalatti missziókat tartalmazó adatlemezről van szó a TotD esetében, hanem egy sorozat második tagjáról. Jó hír, hogy nemcsak PC-re, hanem Amigára 1200-asra és CD32-re is tervezik a megjelenést.

MILLENNIUM

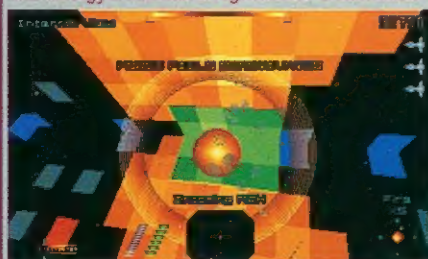
MASTER AXE néven egy valódi csoda van készülőben Amigára a **MILLENNIUM** jóvoltából. Bár a bemutatott kép alapján csak egy szimpla verekedős játék ugrik be mindenkinek, de az információk anyagából kiderül, hogy sokkal több rejlik a játékban, mint egy egyszerű csuklógya-



korlat. Nagyon nagy szerepet kap a játék során a harcművészetek kiváló ismerete, az életből ellesett fogások pontos használata és a mozdulat-sorok minél szebb és pontosabb kivitelezése. Vér és csontropogás is csak a legszükségesebb esetben, semmi fölösleges vértöcsa a küzdőtérben. A nagyon korai állapotban lévő játékfejlesztés mostani szakaszában csak néhány szereplő kiléte ismert: egy USA-beli, utcai harcokban megedződött rendőr, egy keleti harcművészekben jártas, tökéletes mozdulatairól ismert mester, egy bívajerős és nagyon technikás fiatal suhanc és egy nagyon szépen, megfontoltan küzdő keleti harcos. A program érdekessége, hogy fejlesztésében egy fekete öves nagymester is részt vesz, aki a valósághű kivitelezést felügyeli. A megjelenése ez év közepén várható.

PSYGNOSIS

Nagyon találó nevet sikerült találnia a **PSYGNOSIS** ötletgyárosainak a legfrissebb űrszimuláto-



ruk számára, amikor a **PYROTECHNICA** címet kifundálták. Mi sem utalhatna jobban az anyag perzselő hangulatára, adrenalinpumpáló cselekményére és meghökkentő grafikai trükkjeire, mint egy ilyen név. 2112-ben vagyunk, az információ nagyobb érték mint valaha. Csillagkutatók felfedezik néhány, évmilliók óta kihalt csillagon ősi civilizációk nyomait. Kutatásaik során rájönnek, hogy a kihalt teremtmények tudás-



anyaga és technikai vívmányainak pontos leírásai úgynevezett "tudáskapszulákban" el vannak rejtve a bolygók legrejtettebb zugaiban. Felfedezőutak indulnak a kapszulák felkutatására, de soha nem térnek vissza a jelöltek, ugyanis az előrelátó "ősök" cyborgokat fejlesztettek ki, hogy kihálásuk után is őrizzék az évezredek alatt felhalmozott tudást. Minket, mint az egyik legjobb netrunnert bérelnek fel, hogy a cyborgok fogságába esett alakulatot kiszabadítsuk és az egyik tudáskapszulát megkaparintsuk. A játék a folyamatosan pergő akcióknak, a 3D-s Gouraud-árvékolással készített villámgyors grafikának és a kőkemény hard core techno-zenei betéteknek köszönhetően valószínűleg egyike lesz a '95-ös év legnagyobb meglepetéseinek PC-n.

TEAM 17

Lapzártakor érkezett meg az Amiga fanatikusok pártfogója, a **TEAM 17** aktuális információs anyaga, és egyből nagy csődületet okozott. Az Alien Breed sorozat újabb taggal bővül, méghozzá nem is akár-



milyenen: a Doom örületet ők is meglovagolják az **ALIEN BREED 3D** című produkciójukkal. A program olyan extrákkal készül, mint 3D-s texture-mapped, Gouraud árnyékolású grafika, teljes képernyős megjelenítés, szupergyors 360 fokos mozgási lehetőségek. A már jócskán kiismert szörnyeknek most már nemcsak a fejük búját láthatjuk, hanem szemből is belenézhetünk az ádáz ábrázatukba. A program fejlesztése rohamléptekkel folyik, bemutatóképeinken azonban még hiányoznak a felvehető fegyverek és extrák képei az alsó ikonlábról. Ha minden kötél szakad Amiga 1200-asra és CD32-re fog kijönni május tájékán.





ALONE

EDWARD CARNBY

**ISMÉT SÖTÉT SZELLEMEK NYOMÁBA ERED,
EZÜTTAL A VADNYUGATON**

Akik szeretik Howard Phillips Lovecraft sötét, vészjósló hangulatú novelláit, s szeretnek a számítógépük előtt is hasonló mítoszok után nyomozni, azoknak egészen biztosan az Alone in the Dark sorozat a number one. Nos, én is közéjük tartozok, tehát örömmel vettem kézbe a harmadik rész sokat sejtető dobozát.

A HARMADIK RÉSZ ÚJDONSÁGAI

A játék persze ezúttal is hozta az Infogramestől megszokott színvált. Láthattunk ugyan már szebben kivitelezett ilyen stílusú játékokat (Ecstatica), ám a játék izgalmas, s nem csekély hosszúságú sztorija ismét verhetetlen. Akiknek esetleg nem ismernék még ezt a stílust (bár nem hiszem hogy sokan akadnak) azoknak röviden összefoglalva: rajzolt háttérken filmszerűen változó "kameranézetekből" vektoros, 3D-s szereplőket irányíthatunk. A külszínyen tehát nem sokat változtattak, bár ami igaz az igaz: az animáció sebességét 94 képkocka/másodpercre növelték. Újdonságok még, hogy beállíthatjuk a játék nehézségi szintjét is, hogy annyi állást menthetünk, amennyit akarunk, valamint hogy találhatunk gyári kimentéseket is. Megemlíteném még a zenét és a dialógusokat, melyek CD verzióról léven szó, végig közvetlenül a CD-ről szólnak, tehát helyszínektől függően frankó western muzsikákban, vagy épp sejtelmes, ezoterikusnak tűnő zenékben lehet részünk. Az irányítás szerencsére semmit nem változott: a kurzorbillentyűkkel mászkálhatunk, egymás után kétszer lenyomva az előre gombot pedig futhatunk. Az Entrel hívhatjuk le a tárgyainkat, valamint a cselekvés

opciókat, melyeket kiválasztva, a játékban a SPACE-szel aktivizálhatunk. Egy jótanács: ha valamit nem vesz fel magától az emberünk, próbáljuk az open/search opcióval. A játék főszereplője természetesen most is Edward Carnby, a híres magánnyomozó. De hát nézzük, hogyan látta a történetet ő maga:

A MEGBÍZATÁS

1925 július 2-án nagy vihar volt San Franciscóban. A sötét irodámban ültem, épp azon bosszankodtam, hogy a vihar kiverte a biztosítékot, amikor megszólalt a telefonom. Régi ismerősöm, Grag Saunders, a Hill Century Studio főnöke hívott. Elmondta, hogy egy egész filmstábjá eltűnt a Mojave-sivatagban, egy Slaughter Gulch nevű városkában, ami valójában nem is város, inkább csak egy szellemváros. Emelte még, hogy kedvenc partnernőm, Emily Hartwood is ott tartózkodik, tehát miután megbeszéltük az anyagiakat, fogtam egy térképet és a 38-asomat, s már indultam is.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Slaughter Gulch-hoz (talál az elnevezése) érve, amint a szakadékot átvéló kis fahídra léptem, nyomban zombi cowboyok fogadtak. Ám ami az előttem és mögöttem álló zombiknál mégjobban rám ijesztett az a puskapor csik volt, mely a hídhöz vezetett, s rajta a láng egyre csak közeledett. Elindultam a város felé, ám a légnyomás rögtön leterített. A rosszfiúk távoztak a szalonba, tehát én is feltápászkodtam s utánuk eredtem. A szalon üres volt. Felvettem a színpadról a csörgőt, az egyik asztalról pedig a kulcsot. A sarokban egy kanna olajat találtam, a lépcsőforduló alatt pedig egy doboz gyufát. Amikor bementem a pult mögé, a fölöttem lévő emelvényen egy újabb bandita jelent meg, ám szerencsére nem célzott túl jól, s miután elfogyott a tölténye, elkötrődött. A polcra elemeltem egy üveg alkoholt, egy borosüveget és egy italt, amit felhajtottam. A borosüvegből, miután a falhoz hajítottam, egy zseton került elő, amit bedobva a zenegépbe



Slaughter Gulch születéséről hallhattam egy dalt, arról, hogy Jed Stone egy arany sást ázott ki, s hogyan mérszárította le a sást tisztelő indiánokat, majd hogyan csatlakozott hozzá a rablóból lett pandúr, Dawson sheriff. A zenegép mellől egy lámpát vettem fel. Ezután odamentem a tróféához, s elfordítottam a bal szarvát. Hatására egy csapóajtón egy alak jött elő, akit mielőtt célzhatott volna, néhány lövéssel leterítettem. Az áldozatom egy káró kártyalapot, és egy arany puskagolyót hagyott maga után. Ezután leereszkedtem a csapóajtón. Lent kormosötét fogadott, tehát megtöltöttem a lámpámat olajjal, a gyufával meggyújtottam, majd megvilágítottam vele a helyiséget. Egy boros pincében voltam. A falra felakasztva találtam egy pálcát, valamint kifüggesztve valami részeges fickó üzenetét. Kinyitottam balról az első óriási hordót, ám bor helyett csörgőkígyókkal találtam szembe magam. Elővettem a csörgőt, így hagytak bemenni a hordó belsejébe egy létrához.

SLAUGHTER GULCH BÖRTÖNÉBEN

Fenn a város börtöncellájában találtam magam, ám hamarosan társaságot is kaptam, akit gyorsan visszaküldtem a pokolba. Felvettem a priccsról a követ, majd a sétapálcám segítségével odahúztam a cella előtt heverő kulcsomót. Kinyitottam az ajtót, s átrohantam a folyosó másik végébe. Ott az említett részeges alak elé raktam az alkoholt, s miután elpusztult tőle, megittam a rám hagyott italát. A falhoz vágtam a követ, mely egy amulettet rejtett magában. Az amulett birtokában immár át tudtam menni a másik, megátkozott folyosóra. Ott először a fegyverszobába néztem be, ahol a kulcsommal kinyitottam a fegyverek lakatját, s elulajdonítottam egy winchestert. Kerestem hozzá lőszert az íróasztal fiókjában (amit azonban még nem táraztam be), közben egy sheriff csillagra is leltem, majd elolvastam a falon a közzési poszttereket. A bejárati teremhez érve a gazfickók



IN THE DARK 3

rám akarták törni az ajtót. Ám gyorsan cselekedtem, s az ajtó elé toltam a szekrényt. A szekrény mögött egy újabb létrát találtam, melyen keresztül kijutottam a tetőre.

Fenn rögtön egy korbácsba botlottam, majd egy voodoo varázslatra lettem figyelmes. Amikor épp nem jött sugár a lebegő kőből, berohantam alá a hurokért. Tovább haladva egy zárt ajtót találtam, mellette egy vaslemez, amit fel is kötöttem magamra védelemnek. A következő tárgy, amit elsősorva észrevettem, egy töltényszij volt, tele municióval, majd az egyik körözött fickóra, Jim Burrisre bukkantam. A posztterről olvasottak alapján betáraztam az arany lövedékeket, s belé eresztettem. Hul-lája nyomán egy zsák skorpió - amit egy bizonyos hóhérnak gyűjtött - maradt hátra. Tovább mentem egy másik helyiségbe, ahol egy hordót, s mellette egy gyújtózsínort találtam, a sarokból pedig egy géppuskát, és egy üveg italt vettem fel. Visszamentem a zárt ajtóhoz, s "bekopogtattam" az újra megtöltött winchesterral. Bent ismét sötétség fogadott, ám ami rosszabb volt: fuldokolni kezdtem. Bevilágítottam a lámpával, s észrevettem, hogy egy fickó akaszt egy voodoo babát. Gyorsan elővettem az én hurkomat, mely semlegesítette a varázslatot, s a fickó lezuhan az akasztófa csapóajtóján. Utána dobtam a skorpiót, mire kinyílt a vissza vezető ajtó. Elmozdítottam a szoba közepén a kart, erre a csapóajtó bezárult, s mögötte keresgélve egy dinamittal és egy szárfított húsdarabbal lettem gazdagabb. Visszamentem a hordóhoz (közben két csontváz támadt rám), ahol ezután becsukódott mögöttem az ajtó, s valaki az ajtóré-sen lövöldözni kezdett. Odalapultam az ajtó mellé, majd amikor abbahagyta, összekötöttem a gyújtózsínort a dinamittal, s behelyeztem a hordó melletti fal repedésébe. Meggyújtottam, s gyorsan fedezékbe menekültem. A lyuk mögött egy hústorony örködött, aki csak azután tűnt el, hogy ráléptem egy nyílveszőt ábrázoló domborműre. Hamarosan a folyosó egy újabb fordulójában egy másik csontváz próbált megállítani - eredménytelenül. Egy kisebb labirintus után egy szerkezethez jutottam, aminek viszont hiányzott az egyik fogaskereke. Ezt pótoltam a sheriff-csillaggal, majd a korbácsom segítségével meghúztam a magasban lévő kart. A gépezet egy ajtót nyitott ki, mely egy pallóhoz vezetett. Miután felvettem a

helyiségből az italt és a töltényeket, nekirugaszkodtam, s a palló segítségével átugrottam a szemben lévő házba.

REJTÉLYEK A MULATÓ EMELETÉN

Egy folyosóra érkeztem, ahol rögtön találtam is egy ékköves gyűrűt, amit nyomban szét is szedtem. A folyosó végében, a leszakadt padlózatán túl a holdkóros Emily sétált el, ám tehetetlen voltam. Ezután meggyújtottam a folyosó lámpáit, mire az egyiknél egy indián szellem jelent meg, egy másik hatására pedig egy ajtó nyílt ki. A mögötte lévő szobában egy újságíró hevert egy bizonyos Arizona Kölyök szelleméről. A szobából felvettem a ruhaá-lványt, és az üveg italt. Éjfélkor, a keselyűs óra rikácsolására meg is jelent a Kölyök szelleme, s miután odaadtam a keselyűnek a húst (cserébe egy újabb zsetont kaptam), a cikkben leírtak szerint követtem a Kölyköt a festménybe, át a hálószobába. A pipereszekrényben találtam egy 30/30-as töltényt, egy égőt, és egy gyön-gyöt. Ezután meglöktem a tükröt, mire az átfordult, s a hátuljára egy újabb kulcs volt ragasztva. Odaléptem az ágyhoz, s kihúztam egy nyílveszőt a szobor tegezből. Ezt felhelyeztem a nyilazó angyalra, mely így egy szerkezetet beindítva kinyitotta nekem a vissza vezető ajtót. Visszamentem a folyosóra, s a kulccsal kinyitottam a szakadék melletti ajtót.

A következő szobában megtaláltam Emily naplóját, valamint egy figyelmeztetést bizonyos tekercsek tűzveszélyességére és egy üveg italt. Az ékkövet a sárkányszobor szemébe helyezve még több municióhoz jutottam. Kimentem az erkélyre, ahol az egyik ajtó mögül egy orvlövész tüzelt rám. Leraktam az ajtó elé az állványt, amit a benti figura nem tudott mire vélni, s kijött meg-nézni. A dagadék alatt nyomban leszakadtak a deszkák, tehát már csak el kellett döntenem a kinyitott spalettát, amin keresztül bejutottam a szobába. Ez volt a ház fényképelőhívó helyisége, ahonnan egy vakut, a hozzá való kioldót, egy újabb figyelmeztető papírt, az asztalról pedig egy kulcsot vittem el. Az égőt csatlakoztattam a kioldóhoz, majd a kioldót felszereltem a vakura. Ezután a kulccsal kinyitottam az utolsó ajtót a folyosón. Amint beléptem rajta, egy olajos kannába botlottam, de ami fontosabb: egy különös szörny kapálód-zott felém. A sarokban egy doboz mellett észrevettem a



McCarthy segített az egyik házból sértetlenül megszökni.

tekercset, amiről a papíron olvashattam, tehát odaálltam s a vakuval felrobbantottam a szörnyet. Ezután egy ökölcsapással kinyitottam az említett dobozt, s kivettem belőle az indián harci botot és az italt. Lejártszottam a zsetonokkal az itteni zenegép dalát is, mely arról szól, hogy egy tudós féle idegen érkezett a városba, s hogy hogyan építették a Slaughter Gulch-i vasútát. Ezután lemásztam az idő közben kinyílt nyíláson.

A NAVAJOK BARLANGJÁBAN

Ismét sötétben találtam magam, tehát megtöltöttem az olajjal a lámpámat, s meggyújtottam. A világosság-ra denevérek támadtak rám, így hát menekülnöm kellett. Egy rémisztő helyre értem, ahol izzó láva fölött kellett szikladarabokon keresztül átugrálnom. (Az opciók között ennek megfelelően megjelent a JUMP, azaz ug-rani.) Bizonyos sziklák csak akkor emelkedtek ki a lává-ból, ha egy másikra ráugrottam. Így eljutottam egy in-diánhoz, aki miután felmutattam neki a botot, tovább engedett. Ott, ahol állt, egy kis kulcsot és némi lőszert találtam. Tovább ugáltam, ám a sarokban az utolsó előtti kő nem akart feljönni. Ekkor megpróbáltam hasz-nálni az amulett varázsserejét azon a kővön, ameddig el-jutottam, mire egy indián szellem jelent meg, aki át-repített az utolsó kőre. A kővel ezután a város egy újabb házába "lifteztem" fel.

A MÁSIK TÚLÉLŐ

A házban rögtön két zombi támadt rám, előkaptam hát a winchestert és végeztem velük. Az egyik egy üveg italt,



A különös bálteremben elég fagyos volt a hangulat.



Halálom után az indián mágának köszönhetően kaptam még egy lehetőséget.

A folyosón egy zombival futottam össze.



míg a másik egy cilindert és egy kulcsot hagyott maga után. A kulccsal benyitottam a terem másik végében lévő ajtón, amin keresztül a könyvtárba jutottam. Ott egy nyomtatót láttam, amit az asztal melletti tükörrel tudtam elolvasni. A polcokról három könyvet találtam érdekesnek: egy Ziegler nevű órák könyvét, egy üres könyvet és egy lezárt könyvet. A könyv zárját a kis kulcsom nyitotta, benne pedig az üres Fehér Könyv elolvasásához találtam instrukciókat. Miután meggyújtottam a gyertyát az asztalon, a fényénél el tudtam olvasni a Fehér Könyvet, mely egy bűvös ablaküvegről szólt. A szoba végében a szobor mellett egy órát találtam, amivel az órák könyv tanácsát megfogadva kinyitottam a másik te-

egy széf kulcsát vettem el. A nő táncos mellett egy kis löszert, míg a férfi mellett pedig egy kalapácsot találtam. Ekkor rámtámadt az eddig csak bábáskodó, virágsokrot tartó fiú, tehát végeztem vele. Visszamentem a könyhába, és a kredenc mögötti rejtett járaton távoztam, mely a ház folyosójára vezetett vissza. A szemben lévő ajtót a következőképp nyitottam ki: behelyeztem a 30/30-as tölténymet a kulcslyukba s rácsaptam a kalapáccsal. Az ajtó mögött egy raktárhelyiséget találtam. Átvizsgáltam az állomás makettjét, így egy izzóval, egy robbanófejjel és az állomás felrobbantásának tervrajzával gazdagodtam. Az izzót becsavartam az ugyanitt lévő vágó asztalba, majd beszereltem a hűt is. Immár játszhattam vele a filmet, mely bemutatta, hogy Jed hogyan tartja varázslattal fogva Emilyt. Ezután az asztallal átvilágítottam a kottát is, melynek hangjegyeiben egy kód volt elrejtve. Továbbmentem a bank helyiségébe, ahol egy asztrológiáról szóló könyvet találtam. Ezután odamentem a falon a képhez s kinyitottam. Mögötte egy kódolvasó berendezés volt, amit addig állítottam, amíg be nem jött a kottán olvasott kód. Így már bemehettem a széfhez, aminek különös zárjába először is a gyöngyöt illesztettem be, majd a kulccsal kinyitottam. A széfből egy újabb zombi jött elő és ellopta az amulettet. Gyor-

A mikroszkópon keresztül egy kódsort tudtam meg.



kulcsot a földre. Jed azonban természetesen nem tartotta be a szavát, s az Elwood testvérekkel szítává lövett.

ELET ÉS HALÁL KÖZÖTT

Azt hittem végem van s csak egy álmot látok, de valóság volt. Egy Navajo indián barlangjában eszméltem, ám különös alakban: puma voltam. Az indián közölte: hogy visszanyerjem emberi testem, végig kell járnom a Sas ösvényét s visszaszereznem az ellopott Sast addig, amíg a parázs ki nem alszik. Hozzá is fogtam hát: a mulatóhoz mentem, ahol Dawson sheriff épp két szerencsétlen korbácsolt. Bent a leszakadt lépcső most nem jelentett számomra akadályt, s fenn a leszakadt padlózatot is

A játék harmadik epizódjában a külcsíny ugyan nem sokat változott,



rem alját. Bent az Emily naplójában már említett túlélővel, Morrissonnal találkoztam, aki átnyújtott egy pirotechnikai tervet a vasútállomás felrobbantásáról. Hamarosan újabb zombi jelent meg, s Morrisson már nem tudtam megmenteni. Miután végeztem a zombival, felhelyeztem a kalapot Jed mellszobrának a fejére, így további muniót kaptam. Kilőttem a bűvös ablakot, amely eddig lelassította a mozgásom, és a lyukon keresztül távoztam. A temetőben a Fehér Könyvben olvasottak szerint betűzttem a botomat a középső sírba, mely így megölte az elátkozott sírásókat, s megmutatta One Eyed Jack sírját. Jack sírjára rátettem a káró lapomat, mire az kinyílt, s a belsejében egy "I'll be back!" üzenetet találtam (talán utalás egy következő részre?). A sírból ekkor kiemelkedett egy kötömb, mely felvitt egészen a ház emeleti ablakához, amin bemásztam.

JED ARANYA

A konyhában felvettem az olajat, a filmtekercset, s a szekevényről a szárított húst, amit meg is ettem. Ezután beolajoztam a tűzhely szerkezetét, mely a konyha egyik válaszfalát húzta fel, amely mögött egy báltermet pillantottam meg. A bálteremben amikor egy bizonyos köre léptem, a gitáros lövöldözni kezdett rám, de hamarosan abbahagyta. A színpadról egy gitár hűrt, egy kottát és



Az átkozott sírásók belőlem is egy újabb kuncsaftot akartak csinálni.

san utánaeredtem s visszaszereztem. A széfből egy kis munió és egy táska került elő, amit azonban nem nyitottam ki. Kinyitottam viszont a széf melletti ablakot, s egy rúdon átmásztam a másik épület tetejére.

AZ ALKU

A tető beszakadt, s az egyetlen jószándékú helybéli, Tobias McCarthy üzletében landoltam. Egy üzenetet nyújtott át Jedtől: a táska aranyat kéri Emilyért. Körülnéztem: egy nyereg mellett egy újabb üveg italta leltam. Ezután bemásztam a bányász csillébe - benne találtam egy detonátor dobozt, és egy kis löszert - és McCarthy segített kigurulni a házról. Őt magát az addig kinn ólálkodó gazfickók sajnos megölték, ám nekem sikerült az állomás épületéhez eljutnom. Beléptem az ajtón. Bent a tetőgerendán egy újabb rosszfiú állt, aki sípszóval hívott zombikat ellenem. Ezeket elintéztem, majd meglöktem az állomás frissen festett tábláját, minek következtében a tetején lévő festékes vödör kiborult. A vödörből a festéken kívül a táska kulcsa borult ki, melyet magamhoz vettem. Egy rakás sín aljában egy csavart találtam, amivel háromszor ráütöttem a munkaműszakot jelző harangra. Erre elkezdett csapkodni mellette az ajtó, amin óvatosan kellett kisurrannom, nehogy odacsipődjek. A tervrajz szerint leraktam az állomás épülete mellé a robbanófejet, majd a sziklák mellől működtettem a detonátorral. Az állomás felől immár nem fenyegetett veszély. Odamentem a víztornyhoz, ahol idő közben megjelent Jed átvenni a táskát. Nem láttam okosabb megoldást: leraktam a táskát és a

könnyen át tudtam ugrani. Onnan a betört üvegen keresztül átugrottam a másik ház tetejére, ahol megkerestem azt a repedést, melyen keresztül Jed Stone szobrát lehetett látni. Nekirugaszkodtam s már ott is voltam a szobor tetején, s kiemeltem a kezéből az Arany Sast. Azonban a visszaút sem volt sima: a mulatónál a két megkorbácsolt zombi átalakult farkassá és nekem támadtak. Ellenük csak ezüstfegyverrel lehetett valamit tenni, tehát gyorsan cselekedtem. A bolt melletti kátrányos hordóba mártottam a mancsomat, majd bementem a temető melletti házba, ahol pedig a hordóban belemarkoltam az ezüstporba. Új fegyveremmel immár simán intéztem el a farkasokat, majd visszavittem a barlangba a Sast.

JED NYOMÁBAN

A gazember Jed és Dawson már épp végeztek a temetésemmel, amikor kitörtem a sírból. A sheriffre annyira rájésztettem, hogy még a coltját is elejtette, úgy menekült. Felvettem a pisztolyát, majd a bánya bejárat



Kísérletezetésemmek még ekkor nem sejtettem az eredményét.

Emlékeztek még, mit írtam a Power Drive leírásában? Hogy az az autóversenyek csúcsa, melynek életszerűsége páratlan, felülmúlhatatlan és utánozhatatlan? Nos, felejtétek el. Időközben ugyanis kezembe került a Rally Championship című varázslat, amelyhez foghatót még nem láttam. De lássuk inkább, mit is rejt ez a program.

ELŐSZÖR A SZOKÁSOS DOLGOK

Mint a legtöbb autóversenyben, itt is lehetőségünk van gyakorlásra, egy-egy különálló futam lebonyolítására vagy a komplett világbajnokságban való részvételre. Ugyancsak kiválaszthatjuk, hogy automata vagy kézi váltóval óhajtunk hajtani (értelemszerűen a kézi, több a gond, de heyes kezeléssel értékes másodperceket takaríthatunk meg). A gyakorlásnál egy teljesen külön pályán nyomhatjuk a gázt, neheztesséket azonban a mitfahrrer a kor elején kiszáí mellőlünk, tehát teljesen a reflexeinkre kell hagyatkoznunk. Még itt érdemes jól begyakorolni a kézi váltó használatát, mert - ahogy az már itt is kiderül - a futamok nagyon gyorsak, időre mennek, ráadásul kocsink sem törhetetlen, sőt még a benzínünk is fogy. Mindezeket figyelembe véve már elképzelhető, milyen nehéz dolgunk lesz. Még szerencse, hogy a Single Rally pontban a negyféle nehézségű pályát egytől egyig végigpróbálhatjuk, ezzel növelve esélyeinket a bajnokságban.



ELÉG A KÖRÍTÉSBŐL, LÁSSUK A MEDVÉT!

A játék főleg megjelenésében mutat újat, mert ilyen hangokat és grafikát ritkán lát/hall egyűt az ember. Az egész a versenyautó kiválasztásánál kezdődik, amikor is hat autó között kell döntenünk, úgymint az apró Peugeot 205 (frankó reflektorokkal), a szokatlan Opel Calibra, a biztos győztes Lancia Delta, a bivalyerős Ford Escort, a csúcs Toyota Celica és a tūrakocsibajnokságokból ismert Porsche RS (mely a 911-es alapjaira épűt). Az autókról persze részletes tájékoztatást olvashatunk a la Test Drive (láthatók a motor és az erőátvitel adatai, a gyorsulási görbék és még sok minden más), digitalizált képeket láthatunk a motorról és az utastérről, valamint egy ígértes, 3D-ben forgó modellt, melyen még a rajtszám, a reflektorok, és a kocsí festése is teljesen élethű. Természetesen amikor a verseny már élesben fo-

Rally Cha

lyik, nem választhatjuk akármelyik autót, hanem csak azt, amelyekre elegendő pénzt sikerűt gyűjtenünk.

Ha a kiválasztással megvagyunk, a futam, a pálya jellemzői és az időjárásjelentés kerül a képernyőre, majd a

A FLAIR ELSŐ KIUGRÓ TELJE A MAGA NEMÉBEN EGY

szerezőcsamok elé jutunk. Itt balról jobbra haladva először tankolhatunk valamint sérüléseinket javíthatjuk ki. Itt állapotunkat egy csík jelzi, amely mellett megnyomva a tūzgombot, pénzűnk arányában szervizelhetűnk. Az űveg-

és a többinél is csak az irányt susogja el (a meredekséget nem), de nélküle esélyűnk sem marad a szakaszok teljesítésére. Elég kellemetlen apróság az, hogy a rendelkezésre álló összeg itt nem íródik ki, ezért folyton próbálgatnunk

Sebesség-mérő.	Fordulatszám- és turbónyomás-mérő.	Sebességváltó kijelzője. Ha kis lámpa kigyulad, váltanunk kell.	Körrekord, ezt kellene megdöntenűnk.	Az eddig elhasznált idő.
-----------------------	---	--	---	---------------------------------

A felvett bonus, ami lehet hasznos és hátrányos is.

Üzemanyag-, és sérülésmérő. A pályán található cuccokkal tuningolhatók.

alú csarnokban mitfahrrerünket választhatjuk ki, ugyancsak pénztárcánknak megfelelően. Érdemes felfogadni a leggyengébbet is (először úgyis csak rá lesz pénzűnk), mert néha ugyan elfelejt szólni egy-egy hajtűkanyar előtt,

kell, hogy melyik csókat tudjuk felfogadni. A sorban az utolsó helyszín az emelő, ahol autónkat cserélhetűnk le vagy új gumikat tehetűnk fel, az imént olvasott időjárásjelentésnek megfelelően. Új autó vásárlásánál természetesen

Championship

régi járgányunk értéke is számításba jön, mégpedig újkori árán, ezért nem érdemes szervízbe vinni akkor, ha utána úgyis eladjuk.

AZ IGAZI ÚJÍTÁSOKAT A VERSENY REJTI

Megoldásait tekintve akár a Power Drive továbbfejlesztett változatának is tekinthetünk, mert ehhez hasonló effek-

teket legelőször (és eddig egyedül) csak ott láthattunk. Lássuk tehát először a külsőségeket. Mint az egy normális autótól elvárható, verseny közben járgányunk kerekei fordulnak a kanyarokban illetve menet közben, sőt egy apró hibának köszönhetően akkor is, amikor a járgány egy helyben áll. Azonban erre hiba nem túl zavaró, mivel a futamok annyira dinamikusak, hogy az említett állapot valószínűleg soha nem fog előfordulni. Amennyiben mégis, akkor már úgyis mindegy. De térjünk vissza a játék megjelenéséhez. Mint azt már az autóválasztásnál láthattuk, a kocsik megjelenítése fantasztikusan élethű, még olyan apró

A PERFEKCIÓT CSAK AZ IDEGGYILKOS TÖLTÖGETÉS TÖRI MEG.

részletekre is gondoltak a készítő, mint például az ablakon megvillanó napfény, vagy a visszapiillantótükör, amely nem csak egy fekete foltal van jelképezve, hanem valóban kiemelkedik a kocsi karosszériájából. Természetesen a reklámfeliratok is nagyjából olvashatóak, a az autók fényezése pedig vadító (főleg a tűzpiros Lancia Deltáé). Egy ilyen grafikához megfelelő hangok illenek, mely nem csak a fécsikorgásokat, borulásokat, ütközéseket jelenti, hanem még a mitfahrer beszédét is.

Mindezek azonban még mindig csak adalékként szolgálnak a vezetés érzésének megvalósításához. A farolások nemcsak hogy megtalálhatóak a játékban, de már a leggyengébb pálya teljesítéséhez is elegendhetlenek, melynek köszönhetően autónk valóban úgy viselkedik, mint egy igazi rallygép. Természetesen mindez igaz

a pályán nehezítésként elhelyezett olaj-, és jégfoltokra is, amelyekre ráfutva könnyen előfordulhat, hogy egyszercsak szembejövünk magunkkal. Ha már itt tartunk, megjegyzem, hogy ha őrü kedvünk úgy tartja, akár visszafelé is megtehetjük a pályákat, annál is inkább, mivel nincs ellenfelünk, tehát az ütközés kizárt. Autónk kerekei (a csi-



A nézők előrelátóan a koriát mögé húzódtak.

korgás mellett) nyomokat is hagynak a hóban illetve kanyarban az aszfalton is, melyek eltűnnek ugyan a következő körre, de ne legyünk telhetetlenek.

Végül néhány szó a pályákról. Amint az elvárható, szinte nincs két olyan szakasz, ahol ugyanolyan lenne az időjárás. Találkozhatunk hóval, esővel, széllel, homokviharral illetve ezek kombinációjával, vezet-



A pálya szabad, a fejszállási engedélyt megadom!

hetünk nappal vagy éjszaka, és így tovább. A gyakorlásoknál kiválasztható négy pálya természetesen messze nem az összes, ennél jóval többet kell teljesítenünk, mire miénk lehet a világbajnoki cím.



Ime, az elérhetetlen álomautó. Soha nem lesz rá pénzöd.

ÉS A KONKLÚZIÓ...

Bátran állíthatom, hogy a Rally Championship az ilyen jellegű szimulátorok királya. Ilyen szintű kidolgozottságot, grafikai megoldásokat még soha nem láthattunk (na jó, egyszer), hiszen mindegyik állókép digitalizált, a mozgók meg még annál is szebbek, a digitális hangok kristálytiszták és rengeteg van

belőlük, a pályák nagyon nehezek (sajnos néhol túlságosan is) és szinte végtelen számúak. Kár is szaporítani a szót: aki szereti az ilyen jellegű játékokat, annak egyszerűen kihagyhatatlan. Higgyétek el, ez egy csoda.

Ancy

576 ÉRTÉKELŐ

RALLY CHAMPIONSHIP

KARDA FLAIR

grafika

hang

kezelhetőség

kivitel

PIR KONKENT KENNY

ÖSSZEHATÁS

95%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: AMI MD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386

CD: ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND AD18



OTP Junior kártyás számlát már 1.000 forinttal is lehet nyitni



Az ország 400 OTP Bank fiókjának bármelyikében nyithatsz Junior kártyás számlát, ha van személyi igazolványod, és még nem múltál el 26 éves. Amennyiben még tanulsz vagy nincs önálló kereseted, a számlanyitáshoz egy kezesre is szükséged van.

Nyitáskor számládra a közösen megállapított havi limit (maximum ennyi pénzt vehetsz fel Junior kártyáddal egy hónapban) kétszeresét, minimum 1.000 forintot kell befizetned. Innentől kezdve a számládon tartott minden forint napról-napra gyarapszik.



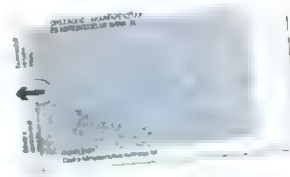
Ha takarékoskodni kívánsz, pénzedet magasabb kamat mellett le is kötheted 1, 3, 6 vagy 12 hónapra. Ha nem tudod előre mennyi pénzt tudsz nélkülözni, kérheted a hónap végén számládon

maradó összeg lekötését alkalmasszerűen, vagy hónapról hónapra automatikusan. Számládra bárki fizethet be pénzt akár készpénz-befizetéssel, akár banki átutalással.

Junior kártyád biztonságát személyi azonosító kódod szavatolja.

Ezt a négyjegyű számot kártyád átvételekor, lezárt borítékban kapod meg.

Nélküle nem lehet pénzt felvenni az automatából, így illetéktelen személy kártyád esetleges elvesztése esetén sem férhet hozzá pénzedhez.



Junior kártyáddal havi limited erejéig a nap 24 órájában vehetsz fel készpénzt az OTP Bank 100 pénzjegykiadó automatájának bármelyikéből, melyek száma év végéig megduplázódik.

Ha további kérdésed van, vagy szeretnél Junior kártyás számlát nyitni, keresd fel a legközelebbi OTP Bank fiókot!

100

OTP Junior kártya. Komolyan vesznek.

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb veredős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P: 9-17

Üzleteink:

TRANS-AM 1: 1145 Budapest, Titél u. 2/b.

Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49

Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

TRANS-AM 2: 1013 Budapest, Attila u. 69.

Telefon: 175-40-91 Fax: 175-41-37

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

PANASONIC CR 562-J + 10 DB. CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 8 DB. CD LEMEZ 19.900,- + ÁFA!!!
 MITSUMI 4X-ES CD + 8 DB. CD LEMEZ 29.900,- + ÁFA!!! MÉDIA MAGIC 16 IDE + 1 PÁR AKTÍV HANGFAL 12.800,- + ÁFA!!!
 SOUND BLASTER 16 MCD + 1 PÁR AKTÍV HANGFAL 13.800,- + ÁFA!!!

Eredeti Sound Blaster 16 Value Edition 12.200,-
 Eredeti Sound Blaster 16 Value Edition OEM 11.200,-
 Eredeti Sound Blaster 16 MCD OEM 11.920,-
 Eredeti Sound Blaster 16 MCD ASP 14.800,-
 Eredeti Sound Blaster AWE 32 34.000,-
 ASP chip 4.800,-
 Gravis Ultra Sound Max 28.000,-
 1 pár aktív hangfal 2.400,-
 15 W aktív hangfal (adapterrel) 4.400,-
 80 W aktív hangfal (adapterrel) 8.800,-
 Média Magic 16 IDE kontrolleres SB 16 komp. 10.200,-
 Média Magic 16 IDE kontrolleres OEM 9.200,-
 Média Magic valós idejű videodigitalizáló kártya 38.000,-
 Real Motion CD-i és digitalizáló lejátszó kártya 36.000,-
 Sony CDU 55-E 2,4 x-es sebességű CD drive 15.200,-
 Wearness CDD-120 Dupla sebességű CD drive 14.200,-
 Panasonic CR 562-J Dupla sebességű CD drive 15.200,-
 Sony CDU 55-S 2,4 x-es sebességű SCSI CD drive 26.800,-
 Mitsumi 4 x-es sebességű CD drive 26.400,-
 NEC Tripla sebességű SCSI CD drive 29.600,-
 Pioneer DRU 104-E 4 x-es sebességű SCSI külső 72.000,-
 10 darab CD lemez (packban) csak most! 6.000,-
 486 DX2/DX4 alaplap / 256 kb cache / 3 VLB / Green 10.600,-
 INTEL 486 DX2 / 66 processzor 19.840,-
 270 Mb Conner Winchester 16.800,-
 420 Mb Conner Winchester 21.600,-
 540 Mb Quantum Winchester 24.000,-
 14" LRNI SVGA TARGA Monitor 0,28 27.200,-
 1 Mb Trident True color VLB SVGA kártya 9.200,-



Szenzációs akció csak az új üzletünkben (1013 Budapest, Attila u. 69.)!
 Üzletnyitásunk alkalmából minden CD lemez bruttó **980,- Ft!!!**

Amíg a készlet tart!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini 88.000,-
 486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini 102.400,-
 486 DX2/40, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini 116.800,-

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
 Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az **576 KByte** keres hazai illetve
 külföldi terjesztésre igényesen
 elkészített számítógépes játékokat
 (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére
 várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalassz el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

Aki 1995 június 30-ig legalább fél évre
 előfizet az újságra, az nemcsak időt,
 pénzt és fáradságot takarít meg, hanem
 kis szerencséjével nagyjértékű
 nyereményként egy **SEGA SATURN**-t is
 nyerhet a budapesti,
 győri vagy pécsi 576 KByte Shopból.

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ☐ negyed évre: 600,-
☐ fél évre: 1.200,-
☐ egy évre: 2.400,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy
 a megrendelőlapot
 borítékban
 az alábbi címre feladni
 szíveskedjenek:



COMGAME GM

1389 Budapest,
 Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, frásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK: Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,- Ft + 25% ÁFA = 300,- Ft minden további sor 100,- Ft + 25% ÁFA = 125,- Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480,- Ft + 25% ÁFA = 600,- Ft minden további sor 200,- Ft + 25% ÁFA = 250,- Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ☐ INVERZ ☐ KERET (+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ KÍNÁL

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

• Amiga 600 színes monitorral eladó
Irányár: 34 900 Ft. Esetleg külön is
Lovas Zoltán, Csongrád Berzseny
Dávid, u. 1/a, 6640

• CD32 nagyon olcsón eladó 11
darab CD-nél, mestori szuper já-
ratokkal (pl.: TOWER ASSAULT,
SUPER STANDOUT, RISE OF THE
ROMANS). Ár megegyezés szerint.
Cím: Kári Mihály, 1031 Budapest,
Ragonyi Pirokka utca 1/b.
Levélben vagy személyesen!

• Eladó egy Amiga 500 + 61 lemez-
nyi program + egér + 2 joystick +
monitor. Érdekldni lehet: Fazekas
„Aszöl 276-8858. Az átal a telefon-
ban megbeszéljük. Sürgös!

• Eladó A1200 + joy + Mouse +
kioszk + kiegészítők. Elér-
dendni: Vár József, 2711 Táp-
szentmárton, Ady Endre l/a.
Levélben is!

• Eladó Amiga-hoz CM8833-1 típusú
színes sztereo Philips monitor. Erd.
Radány Tamás, Kunszentmiklós, Rögö
u. 6/a. Tel: 76/351-686

• Amiga CD32 11 játékkal
sürgősen eladó! Érdekldni:
Lengyel Krisztián, 5732 Nagy-
gyanó, Becskai u. 3.

• Amiga 600 (2 MB, 2.0/1.3) + egér +
joy + 200 kím. Ár: 35.000 Ft. Cím:
Bodnár József 1083 Bp. Villker Ba-
ross ut 115 6/24 Tel: 1132-891

• Eladó Amiga500 + Tv modváló,
3 joy, 200 db lemez egér
Ar: 35.000 Ft. Cím: Ilj Molnár László
8600 Sídók, Kollár Anna u. 17
Tel: 06-84-314-804. Erd. 14-21 h-ig

• '94 szeptemberben vásárolt CD32
5. átkel + 5 demo. átkel 47.000 Ft-
ért eladó. Kéle Zsolt, Győr 96-430-168

• Eladó A 600 HD + 1 MB, 3 db joy +
1 db egér 200 db lemez (legjobb játé-
kok), lemezáró, -járogok szakkönyvek,
ranyár 29.000 Ft. Erd. 262-49-29

• Amiga CD32 + 5 játék (Microcosm)
+ joy 3 hónaposan eladó. Irányár
48.000 Ft. T. 72/444-402. 19 óra után
• Amiga 500 1.3, 3 MB RAM, 44 MB
GVP HDH+ tartozékok, esetleg 1084s
monitor és külső drive eladó vagy
A1200-ra cserélhető értékegyeztetés-
sél. Cím: Gindele Zsolt, Szegszent-
miklós, Koltovári 58., Bp. 164-2786

C64 KÍNÁL

• Eladó: C64 + 2 magnó + 35
kazetta floppy + 1200 lemez
tele programokkal 3 cartridge
2 joy külön-külön is. Érde-
kldni: Balázs, Kecskemét
FI: 512/334-875

• Eladó 1db C64 + floppy 1541-II +
3db joy + játékok + szakkönyvek +
20db üres lemez. Ár: 9500 Ft. Tel:
201-4665. Kab Gábor a gép 5 éves

• Jó állapotban lévő C64 + 1541 II-es
lemez + 100db lemez + 2db joystick +
magnó + kazetták csak egyben + adók
Irányár: 17.000 Ft. Tel: 277-22-48

• Eladnám C64-es kazettát mal
300Ft/db. Ar: C64-dl IBM PC-re va-
dó áttérési mail. Grázy János 2800 Tata-
bánya Szell ut 19. Tel: 34/333-1332
17-h után

• Eladó C64 + magnó + játékok,
ugyaní C64 + floppy + könyvek + játé-
kok sürgősen eladó, vagy SNES-re +
játéka cserélhető. Cím: Bobo 6635
Szevár. Árpád u 5

• Eladó C64 + floppy + magnó + color
monitor + 1 joystick + joy + lemezek +
3db cartridge 33000 Ft. Varga József
Nagykúta 2760. Dózsa Gy. ut 21, 2/7

• Eladó C64 + floppy + magnó + 120db
lemez + joystick + 2db cartridge
Ar megegyezés szerint. Tel: 140-2513
munkaidőben. Heimbai Mária
Cím: 1162 Bp György u. 7

• Eladó C64 II + 1541 II + magnó + 80
lemez + 20 kazetta + printer + 2 joy
+ sok újság. Ár: 27.000, Cím: 5400
Mezőúr, Puskin ut 46. Tel: 410 hétköz-
nap Kádárné

• Eladó C64 + 1541-II floppy + magnó
+ könyvek + játékok + 2 joy
Érdekldni: Koltai Balázs, Szeged
Ács u. 4/b. 410. Tel: 06/62/473-525
18 óra után

• Eladó C64-es + 1541 II floppy +
Phillips monochrome monitor + 70
lemez + könyvek Ar: 25000 Ft. Cím:
1162 Bp. Áttila u 60 Lóncz Anna

• Ang használt C64 + magnó + python
joy + játékok + szakkönyvek eladók
Ar: 14000 Ft. Érdekldni: 16-18 óráig
Fekete Zoltán Tel: 221-7082

C64 KERES

• Keresem a SUB BATTLE SIMULA-
TOR eredeti programot leírással együtt
Tel: 29-330-78, 18-20 óráig

• Vennék C64-es nyomtatót etérhető
áron. Cím: Zalaegerszeg Ebergyényi ut
41. Tóth Ádám

• Keresek C64-hez színes monitor
vagy kis tv-t, vagy eladom Erd. (06-
23)-374-537 (Balázs) hétköznap 16h
után - hétvégén egész nap

C64 CSERE

• Elcserélném C64-eset + meghajtó
+ 1 mtrós + 1 sima joyt + kb 70 lemez
Cserélném: SNES-re + MK II. vagy
Game Gear-re + MK II. De érdekl. más
is (Amiga, PC, stb.) Tel: 220-44-80

PC KÍNÁL

• 286-os PC 40 MB Winccs, 1.44 floppy,
1 MB RAM. Herkules monitor, an-
goz billentyűzet eladó. Cím: Gál Sándor,
1033 Bp. Hévíz ut 19. Irányár:
30.000 Ft

• Eladó: eredeti MYST + IRON
HELIK + STAR WARS SAKK
cd-k 8800 Ft-ért, eredeti
átlak: DUNE, COMAN, W.C.I.
MERCENARIES, X-WING,
F15 3, EPC, DISNEY STUDIO,
G.PRIX, E.O.B.2, 3500 Ft-ért
Tel: 222-8368 19-21 óráig.

• Eladó: Super Nintendo-ra játé-
k: Supermetroid 5.500 Ft. Ugyanitt:
Soga Game Gear játékok: Nemo
Alone, Psychic World, Alien 3
(3.000 Ft/db) Juhász István Tel.:
06/23/372-725

• Eladó Game Boy 4 játékkal! Adv
Island II, Alien 3, Mario 1, Lemmings
Ar: 17.000 Ft. Erd: 06/29/413-314 du
2-10i 8-ig. Cím: Pap Richárd, 2200
Monor, Bajcsy Zs u 38

• Eladó SNES + 2 joy + 5 játék
(Mario Land, Mario Kart, Pocky
and Rocky, Tiny Toon, Sim City)
Ugyanitt: C64 + tartozékok. Telefon-
szám: 06-56-427-939. Károly

• Sega MD + MCD 2 kintőn állapotban
eladó Ar: 35.000 Ft. Tel: 131-0891

• SNES + Turbo joy + adaptor + S
Mario World, S. Mario All Stars, F-
Zero, SWIV, FIFA-Soccer Együtt
30.000 Ft (eredeti ár 50%-a) külön ki-
sérti több. Jó Andrács Tel: 187-14-16

• Eladó Sega Megadrive játé-
kok: California Games, Lem-
mings, Kid Chameleon, Sonic
2, 3, 4, Tiny Toon, Street
Racing, Streets of Rage 2,
Sunset Riders. Tel.: 26-313707

• Eladó egy Tridient 512-es
VGA vezérlő kártya. Cím:
Hollósi Miklós 1103 Bp.
Idő u. 123. Tel: 06-20-343-659.
Irányár: 4000 Ft.

• Eladó egy Gravis Ultrasound hang-
kártya 21000 Ft-ért vagy Sound Blaster
16-ra cseréllem ha rákértesz. Érde-
kldni: Ifj. Mátécskai Ákos, Tel: 1338-
269

• Eladó a Megacore című PC CD-s játé-
k olcsón, és két eredeti 3.5, és 5.25-
ös játékgéppel. Érdekldni lehet: Kir-
ály Csánád Telefon: 166-54-78

EGYÉB KERES

• Keresek egy aránylag új Super Off
Road játékok Game Gear-ra. Cím: 1025
Budapest. Szépvölgyi ut 178. Tel: 250-
4461 Beszedes Richárd

• Keresem SNES The Lost Vikings játé-
k pályakódjait, térítés ellenében. Cím:
Andor Péter, Zalaegerszeg 8900. Hegy-
ut 23

• Sega MD-hoz Ataddin pal car-
tridge-ot keresek Czeier Dániel Bp.
Tel: 06-1-1-896-328

• Sega MD játékokat vennék, vagy cse-
rélnék. Keresem a Super Monaco GP
Golden Axe I és II, Super Hang-on,
Lyon King, Adelt, Mortal II, Sonic II.
Tel: 06-62-484-636

EGYÉB KÍNÁL

• Eladó NES + 2 joy + 6 db boot-
patt program. Ár: 6.000-7.000 Ft.
Cím: Vass Róbert, 7513 Rinye-
szentkirály, Fő u. 43.

• Alább: SNES játékaikat eladnám
vagy elcserélném Super Mario Kart
Turman, Bubsy, Turtles IV, Lawnmow-
er Man. Érdekldni lehet: Temesvári
Szabolcs Tel: 2-561-357 (16 óra után)

• Eladó: Super Nintendo-ra játé-
k: Supermetroid 5.500 Ft. Ugyanitt:
Soga Game Gear játékok: Nemo
Alone, Psychic World, Alien 3
(3.000 Ft/db) Juhász István Tel.:
06/23/372-725

• Eladó Game Boy 4 játékkal! Adv
Island II, Alien 3, Mario 1, Lemmings
Ar: 17.000 Ft. Erd: 06/29/413-314 du
2-10i 8-ig. Cím: Pap Richárd, 2200
Monor, Bajcsy Zs u 38

• Eladó SNES + 2 joy + 5 játék
(Mario Land, Mario Kart, Pocky
and Rocky, Tiny Toon, Sim City)
Ugyanitt: C64 + tartozékok. Telefon-
szám: 06-56-427-939. Károly

• Sega MD + MCD 2 kintőn állapotban
eladó Ar: 35.000 Ft. Tel: 131-0891

• SNES + Turbo joy + adaptor + S
Mario World, S. Mario All Stars, F-
Zero, SWIV, FIFA-Soccer Együtt
30.000 Ft (eredeti ár 50%-a) külön ki-
sérti több. Jó Andrács Tel: 187-14-16

• Eladó Sega Megadrive játé-
kok: California Games, Lem-
mings, Kid Chameleon, Sonic
2, 3, 4, Tiny Toon, Street
Racing, Streets of Rage 2,
Sunset Riders. Tel.: 26-313707

• Eladó Sega Megadrive + 3 joy (egy 6
gombos) + 5 játék (Mortal II-2, Tiny
toon stb.) Ár: 40000 Ft. Erd. Bliek
Kr szl ut. Tel: 06/23/366-330 csere is
érdeke

• Sega Megadrive-ra eladó leírása
Blades Dr Venegance 4000 Ft, Bulls
And Blazers 4000 Ft, Leírás nélkül,
Desert. Strike 4500 Ft, Moonwa ker

• Eladó Sega Master System 2 + 2
pad + 1 játék 10 hónap garanciával
Ar: 9000 Ft. Cím: Bp 1162, XVI Ker
Felszék u. 37. Ifj. Nagy Ferenc

• Eladó MD-ra Art Of Fighting
5000Ft, Sonic 3 6000Ft csere is ér-
dekel. Pld: SSF Jungle Book, Zero
Tolerance. Cím: Csobán Zsolt, Já-
noshalma Bajai ut 54. Tel: 688

• Eladó Sega MD I + MCD II CD
programmal 4000 Ft-ért.
Temecsi Alamy MCD 0000 Ft.
Tel: 72/325-463.

• Eladó 1db Nintendo Mario 3 és
2 joystick. Ar megegyezés alapján
Telefonszám: 0684/314550. Sídók

• Eladó versenyen nyert vadonat új
NES S. Family set. Elcserélném
SNES-re ST2 Turbo-l, Donkey Kong
Country-ra ráfizetéssel. Érdekldni
9-18-ig Tel: 84-311-321

• Eladó NES alaplap + 7db játék
Super Mario 3, Mega Man, Top Gu
Hook, Chip And Dale Battleloads, The
Finstones kilógatásán állapotban
25000 Ft. Tel: 06-20-416-673

• Mega Games I-ai (3 játé-
koc), vagy Street Of Rage I-
eredeti Mortal Kombal-ra cse-
rélném. Cím: Székely Vilmos,
6200 Sehwokort Szélfő u. 4b.
vagy Tel: 06/78-381-669

• Eladó Sega Megadrive + 2 pad + 3 játé-
k (Sonic, Nigel M.F.I, Fila Soccer)
garanciával. Amiga 500-ra is elcserél-
hető Ar: 22000 Ft. Telefon: 258-20-80

• Eladó 94-es SNES (kazetta - Ali
Stars) + 1 joystick + Donkey K.C. +
Mortal Kombal 2 + Knights Q.T.R. Ar
megegyezés szerint. Cím: Molnár
Péter 2760 Nagykúta, Zárda u 29/a.

• Eladó egy MD + 2 játék (Sonic 2 +
Rise Of The Robots) + egy 6 gombos
joy. Irányár: 25000 Ft. Cím: Kilvinger
Zoltán, 7400 Kaposvár, Béke u 19

• Eladó MD-ra Mega (lövöldöző-
akció) program. Ár: 5000 Ft.
Cím: Pass Ferenc 8900 Kúrnád,
Dózsa Gy. u. 5. Tel.: 94/411-582

• Eladó egy Sega MD II + 4 jó játék +
2 joystick, kedvező áron. Érdekldni
Tasnádi Mihály 1134 Bp. Anyagföldi
u. 41. I em. 2. 06-30-445-627

• SNES-re eladó USA verzós NBA
Showdown 4500 Ft-ért, Out Of This
World 3500 Ft-ért Továbbá PAL verzió
Soga Mortal Kombal 4500 Ft-ért
A 3 játék egyben 11.000 Ft-ért Erd.
79/322-729-es telefonszámon, este
18h-tól

• Eladó Sega Megadrive 2 Sonic 2-
vel fél év garanciával Ar: 15.000 Ft
Erd. 06/20/352-517

• Eladó Sega Megadrive + 3 joy (egy 6
gombos) + 5 játék (Mortal II-2, Tiny
toon stb.) Ár: 40000 Ft. Erd. Bliek
Kr szl ut. Tel: 06/23/366-330 csere is
érdeke

• Sega Megadrive-ra eladó leírása
Blades Dr Venegance 4000 Ft, Bulls
And Blazers 4000 Ft, Leírás nélkül,
Desert. Strike 4500 Ft, Moonwa ker

3500Ft. Batman 2500Ft. Shadow
Dancer 3000Ft. Fatal Fury 3000 Ft
Telefon 252-0598

• Eladó MCD játékok Road Aven-
ger 3000Ft-ért, Star Wars 6500-ért
Cím: Csöke János Bp Szabadság u
51/a 1214 Tel: 2-779-709 az esti
órákban

• Eladó 1db Adib kompatibilis hang-
kártya + 576-0k 919/10i 94/12-ig +
Cov-ok 94/11-10i 94/12-ig + Guruk
93/5-10i 94/12-ig. Ar: 9000 Ft, csak
egyben. Cím: Lippai Gábor 2100
Göbölöd Szőlő u-38

• Eladó SNES + Mortal K. + SP2 +
Street Fighter 2 Turbo + Zelda +
Final Fight + S.M. Siam Masters +
USA adapter + 1 joy. Külön vagy
egyben. Tel.: 274-21-85.

• Eladó egy Megadrive II liz hónap ga-
ranciával 3 kazettával. C032 csere ér-
dekel. Kelemen Zoltán 4800 K svárda,
Domboz 6 Tel: (45)420-304

• Eladó 1db éves SNES + 2db
joy + univerzál adapter + 13
játék. Érdekldni lehet: 1-873-
694. Bp. 16h után. Irányár:
110.800 Ft.

• Eladó egy Sega Game Gear 2 játék
kazettával Sonic 2, Sonic Chaos
Irányár: 14.000 Ft. Érdekldni: délután
az 1-663-625-ös telefonszámon

• Gameboy (5000 Ft) + 5 játék (2000
Ft/db) eladó. Wanda 3000 Ft. Erd.
Kovács Tamás 8500 Pápa Vajda Lip
22

• Eladó Sega MD + 2db joy + 7db játé-
k. Ar: 45000Ft. Esetleg elcserélném
Amiga 500 + tartozékokra, ill. CD32-
re. Érdekldni lehet: Tatabánya 2800
Rét 614/4 Schlachta Mihály

• Eladó NES + 2 joy + Mario 8.2 és 3
Ar: 10.000 Ft. Gameboy + kiegészítők +
4 játék Ar: 10.000 Ft vagy az egész
MD-re cserélném. Cím: Deolcs Zsig-
mond 2095 P kszánál Szőlő u 100

• Elcserélném kisképernyős színes TV-
met két db Super Nintendo illetve
Megadrive játéka (Mortal Kombal II,
Super Street Fighter II.) Érdekldni ie-
het: 262-91-98-as telefonszámon

• Elcserélném Donkey Kong Country,
Maximum Carnage/SNES játéka
Mortal Kombal II-re. Keresek
Supernes-Scope-hoz programokat
Más játék is érdekel. Cím: Nagy Tamás
6423 Kelebia, Ady E. u 192

• Elcserélném 286 v. 386-os PC-re.
Sega MD + 2 joy + 4 játék + Enterlip se
számítógépet, vagy eladnám. Cím:
Bp. X.ker. Ujhegyi ut 55 1/1, Tandás
Ferenc

• PC-s Amigás C64-es leírásokat cse-
rélnék telefonkártyára. Cím: Pelő László
2541 Látal an, Párizs: Lip 7/4 Fsz 2

• Elcserélném Streets Of Rage és
imposszible Mission Sega MS játé-
kaikat, Mortal Kombal I vagy
II-ra. Cím: Dóor Róbert 2151 Fát,
Bencsik köz 10.

Ready COMPUTERS

HANGKÁRTYÁK SZÉLES VÁLASZTEKBAK
16 bit S.B. komp. h.kártya 6.464 Ft
Sound Bl.16 ASP MCD 19.600 Ft
Gravis Ultrasound Max 25.752 Ft

MEREVLEMEZES TÁROLÓK
SONY CDU 55-E 2.4x sp. 15.400 Ft
Quantum/Conner 540 MB AT BUS 22.000 Ft
Winchester

AMERIKAI FAXMODEMEK
1414 Belső MNPS Voice 9.730 Ft
9628 Belső MNPS 4.560 Ft

Cím: Vadász utca 36.
H-P: 8.30-18.30
Szo: 9.00-13.00
Tel: 131-0518

LEGYEN AZ ÖN GARANCIAJA, HA NÁLUNK VÁSÁROL
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
386DX 40 14" COLOR SVGA 270HDD 1.44 FDD 86.000 Ft

A LEGGYORSABB 486-OS PRÓCESSZOROK ELÉRHETŐ ÁRON
AMD DX4 100 26.500 Ft
AMD DX2 80 19.000 Ft

MICROSOFT TERMÉKEK
OEM DOS 3.5" 5.392 Ft
OEM MS Mouse 3.360 Ft

Gigászi harcok, virágzó birodalmak, acsarkodó uralkodók, gátlástalan istenek, lázadó népek, pénzéhes zsoldosok... Rolytassam meg a sárt? Nem hiszem, hogy szükséges lenne, hisz bárki rá lehet. De... Nem tudtunk meg, hogy a játék... gunk, az csakis egy stratégiai játék lehet. Bizony, öreg King's Bounty-rá? És a New World Computing csoportra? Igen, ők készítették ezt a remeket is, mely a többi stratégiai anyaggal... annak idején a King's Bounty C64-en! Hogy...?

...és az összes erőjét... a leg...
...virágzó kereskedelem, családi érdekek sek...
...lős. Természetesen kivédhetetlen egy-két kisebb...
...diplomáciával érzékkel (és easy fokozaton) könnye...

...személyt... akkor kezdjük...

AKKOR KEZDJÜK...

CSAPJ ODA AHOVA KELL!

HOGY LEGYEN
NÉMI FOCALMA-
TOK A SZTORI-
RÓL...

Készítsük a...
...hőst... a vik...
...hőst...

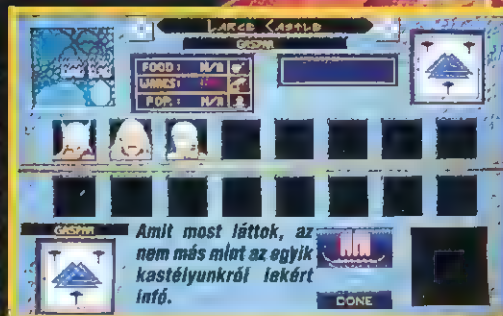


HAMMER OF THE GODS

győzelemre juttatni. Ehhez sorban teljesítenünk kell az istenek kérését (vagy húsz kisebb-nagyobb istenét), melyek - ahogy haladunk teltele a családfájukon Odínig - egyre nehezebbek. A végső győzelemhez Odín kegyeit kell megnyerni - ugyanis ő a főisten. Hogy mik ezek a kérések, az attól függően változik, hogy milyen fajt választunk. Lehetünk emberek - ekkor a varázstárgyak gyűjtése a legfontosabb, *elfek* - az ő esetükben minél nagyobb népességre kell törekedni, *trollok* - náluk természetesen a katonai erő számít, és *dwarfok* - náluk pedig a vagyon a domináns. Európa területén ez a négy faj

VALAMIT A KÜLSÍNŐRŐL IS

Még mielőtt elemeznék néhány menüpontot, hogy lássátok mire képes a játék, előbb lássuk mire képes! A manapság egyre gyakoribb SVGA-s mód be van építve, s ha videokártyánk tud ilyet, 256 szín mellett nagylevelbontásban élvezhetjük az anyagot. Hangkártyák terén azt kell hogy mondjam, minden igényt kielégít; zenéi, akárcsak a hanghatások digik, s igen közel állnak a CD minőséghez. Aprópó CD minőség: a lemezek van néhány audio

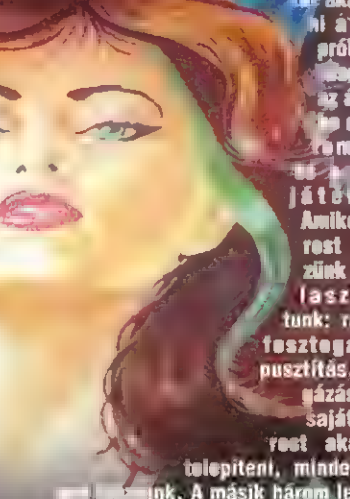


rom haveri). A térkép lehet történelmi, azaz hiteles, vagy véletlenszerűen generált. A játék hosszát is beállíthatjuk: a Tutorial ponttal érdemes kezdeni, ez egy rövid példán keresztül elmagyarázza a kezelést. "Short" esetén 20 kalandot kell teljesítenünk, "Full"-nál Odín kérését is teljesíteni kell. Ezután választhatunk, melyik isten kalandját játsszuk, s máris a térképen találjuk magunkat.

Itt fogjuk eltölteni a játékidő 80%-át. A jobb gombbal válogathatunk csapataink között, a bal-lal jelölhetjük ki a célt, ahová menjenek. Ha nem csapatot, hanem települést választunk a jobb gombbal, akkor annak az adatait, lakosságát, stb. olvashatjuk. Amikor csapatunk valami tárgyon áll, megjelenik a "Pick up" pont, amivel felvehetjük a tárgyat. A jobb felső sarokban látjuk a teljes térképet piciben, alatta az évet és vagyonunkat. A "Wait"-tel a kiválasztott csapat várakozik ebben a körben, a "Done" parancsot kiadva többé nem nyúlunk a csapathoz. A "Go"-val megindul a csapat a cél felé, a "Group"-pal pedig két, egyhelyen állomásozó csapatot olvasztunk össze. A nagy térkép alatt láthatjuk a kiválasztott csapat tagjait, mellettük lépéseik számát, s kis



pedig lamadhatunk. Az igazsággal vagyunk a legközelebb. De a legfontosabb, hogy mód van a megjutatódásra, az ha

[illegible]

der glancs monb
w. Aki gyorsan
fél akar
hi a meg
próbált
és most
az állít
he az a
romatár
és a g
jártak
Amikor
rest győ
zünk le vá
lasztha
tunk: razzi
fesztegetés
pusztlítás
gázás. Ha
saját vá
rest akarunk
telepíteni, mindenkő
ség esetén maradnak lépés-pontjaink, de mivel
kevesebb időt töltünk a városban, kevesebbet is
rablunk.

Nem tudom, mennyire lehet egy stratégiai anyagot megszerzettetni egy leírásn keresztül, de talán a képek beszédesebbek lesznek. Egy biztos: a Hammer of Gods még egy kalandőrült fejt is el tudta csavarni...

Koronczai Gáspár



Narcesokat, esetleg szörnyeket kapunk. Mindenképp ajánlom, hogy a csapat fele ifjúság legyen. Ezen kívül legyen egy hős vagy varázsló is a csapatban, ugyanis csak ezek használhatják a varázstárgyakat, s ezekből akad szép számmal. Sokszor kapunk az istenektől varázstárgyakat, s ezeket mindenképp ajánlott használni harc közben - egész durva varázspálcák is akadnak.

NÉHÁNY BETŰ A FELSŐ MENÜSORRÓL

A "File" pontot nem hiszem, hogy különösebben kéne ismertetnem, főleg Windows-osoknak

zsoldosokat, a "*Send*" ponttal pedig üzeneteket küldhetnek a többikének (nem igazán értem, hogy érti meg a "gép", amit mi üzenet gyanánt beírunk...). A "*Spell*" ponttal varázsolhatunk egyet, ha van olyan varázslat a birtokunkban, amit a térképen lehet használni. Az "*End Turn*" pedig a kör végét jelenti.

A HARCOKRÓL, RÖVIDEN

A legegyszerűbb megoldást választották a harc lebonyolítására, de künőre sikeredett. A kéz ikonnal választathatjuk ki, melyik egységünket

576 Kétféle **ÉRTEKELO**

HAMMER OF THE GODS - A. JA
NWC

grafika	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[grey]	[grey]
hang/zene	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[grey]
kezelhetőség	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[grey]
kínálás	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[red]	[grey]

FITE KÖRMEK KEMÉNY

OSSZHTÁS

77%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA,SVGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADL18

SPECIÁLIS MORTAL

Jelmagyarázat:

I: az ellenfél irányába
E: az ellenféltől távolodva
F: felfelé
L: lefelé

LI: le+ellenfél irányába
LT: le+ellenféltől távolodva
T: tűz

Blokk: el+tűz

Legközelebből: közvetlenül az ellenfél előtt állva

Közelről: egy lábsöprésnyi távolság

Távolról: egy ugrásnyi távolság

Legtávolabbról: teljes képernyőnyi távolság.



Kung Lao:

Hat Throw: E, I+T (repülés közben a magasság változtatható)
Power Spin: Blokk, T, T, T (újra és újra forog)
Teleport: L, F
Aerial Kick: L, L (a levegőben)
Fatalities:
Hat Chop: (közel) I, I, I, T elengedése, T
Hat Decapitation: (legtávolabb) Blokk tartása, I, I, I, I, T elengedése, majd a kalapot az ellenfél nyakához irányítani
Tüske (a Kombar Tombban): I, I, I, T
Friendship: E, E, E, L, T
Babality: E, E, I, I, T



Kitana:

Fan Throw: I, I, T
Fan Lift: E, E, E+T
Flying Punch: I, L, E, T
Fan Swipe: L+T
Fatalities:
Fat Kiss: (legközelebb) Blokk tartása, I, I, L, I, T elengedése
Fan Decapitation: (legközelebb) E tartása, T, T, T, T, E elengedése, T
Tüske: I, L, I, T
Friendship: Blokk tartása, L, L, L, L, F, T, elengedése
Babality: L, L, L, T



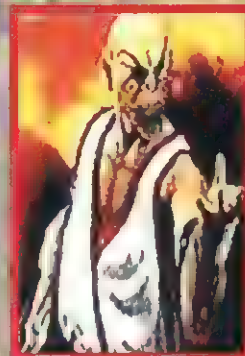
Mileena:

Sai Fireball: T, tartani két másodpercig, T elengedése
Teleport Kick: I, I, T
Floor Roll: E, E, L, T
Fatalities:
Sai Hack: (legközelebb) I, E, I, T
Bone Spit: (legközelebb) Blokk tartása két másodpercig, Blokk elengedése
Tüske: I, L, L, T
Friendship: Blokk tartása, L, L, L, F, elengedni
Babality: L, L, L, T



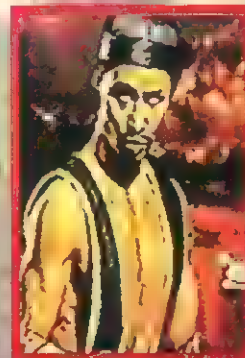
Scorpion:

Harpoon: E, E, T
Leg Trip: I, L, E, T
Teleport Punch: L, E, T
Mid-Air Throw: ugrás, majd L
Fatalities:
Death Breath1: (közel) Blokk tartása, F, F, T elengedése
Death Breath2: Blokk tartása, L, L, F, T elengedése
Harpoon Chop: (legközelebb) Blokk tartása, L, I, I, I, T elengedése
Tüske: L, I, I, Blokk tartása
Friendship: E, E, L, T
Babality: L, E, E, T



Baraka:

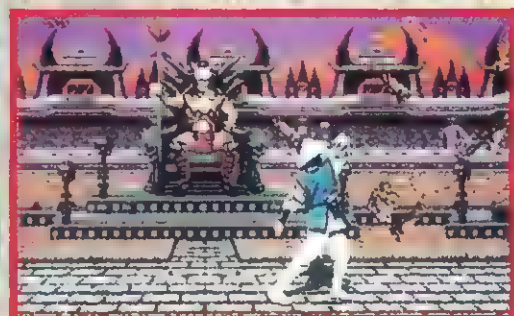
Blade Swipe: L+T
Blade Spark: L, E, T
Blade Fury: E, E, E, T
Double Kick: T, T
Fatalities:
Decapitation: (legközelebb) Blokk tartása, E, E, E, elengedni
Spike Lift: (legközelebb) E, I, L, I, T
Tüske: I, I, L, T
Friendship: Blokk tartása, F, I, I, elengedni
Babality: I, I, I, T



Shang Tsung:

1 Fireball: E, E, T
2 Fireballs: E, E, I, T
3 Fireballs: E, E, I, I, T
Transformation: Blokk, E, I, F, T elengedése
Fatalities:
Possession: (közel) Blokk tartása két másodpercig, elengedni
Soul Drain: (legközelebb) Blokk tartása, F, L, F, elengedni
Kintaro: (közel) Blokk tartása, I, E, E, E, T
Tüske: Blokk tartása, L, L, F, L, elengedni
Friendship: E, E, L, I, T
Babality: E, I, L, T

Z G Á S O K - A M I G A KOMBAT II



Reptile:

Acid Spit: I, I, T
Orb: E, E, T
Invisibility: Blokk, F, F, T elengedése
Power Slide: Blokk, T, T, T
Fatalities:
Eat Head: (távol) E, E, L, T
Invisible Chop: (legközelebb) láthatatlanná válás, majd I, I, L, L, T
Tüske: láthatatlanná válás, majd L, I, L, T
Friendship: E, E, L, Blokk
Babality: L, E, E, T



Rejtett karakterek:

■ **Smoke:** Hogy ez a rejtett manys előbújjon, a Portal pályán kell harcolnunk, akár 1, akár 2 játékos üzemmódban. Váratlanul megjelenik egy fej a jobb alsó sarokban, és bekiabálja, hogy "Toasty!". Amint megjelenik, húzzuk le, majd az ellenféltől elfelé a jojt. Két játékos esetén az küzdhet meg vele, aki először végzi el a fenti mozgatsort.

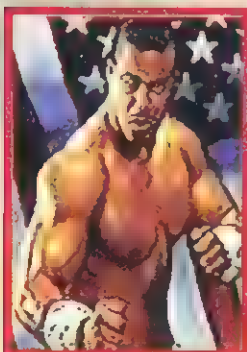
■ **Noob Salbot:** A fura név mögött a játék pénzbedobós automatájának programozója áll, ugyanis visszafelé olvasva a "Tobias Boon" nevet, ez a karaktorsor áll elő. Igen nehéz vele találkozni, ugyanis egyhuzamban 25 menetet kell megnyernünk, hogy megmérkőzhessük az egyébként is alig látható figurával. Csak a sziluettei látszanak, a harcmódora pedig felettébb szemét. Előszeretettel alkalmazza Scorpio harpoon-mozgását.

■ **Jade:** Hogy vele szembekerülhessünk, egészen a "7" előtti karakterig kell eljutnunk a ranglétrán. Győzzük le ellenfelünket kizárólag egyféle támadást használva (ajánlott az alsó-rugás), majd ha legyőztük, egy eddig nem látott, kék színben pompázó Portal szintre jutunk, szembea vele. Veszettül gyors, csak közeli támadásokkal operálhatunk ellene; a Kitana-féle legyeződobásaira pedig nagyon ügyeljünk!



Sub-Zero:

Ice Blast: L, I, T
Floor Freeze: L, E, T
Power Slide: Blokk, T, T, T
Fatalities:
Freeze And Smash: (közel) I, I, L, T, majd (legközelebb) I, L, I, I, T
Snowball: (legtávolabb) Blokk tartása, E, E, L, I, elengedni
Tüske: L, I, I, Blokk
Friendship: E, E, L, T
Babality: E, I, L, T



Jax:

Fireball: forgatni L, LE, E+T
Ground Pound: T három másodpercig, elengedni
Gotcha Grab: I, I, T (ötször, öt ütésig)
Energy Vave: I, L, E, T
Mid-Air Backbreaker: L (ugrás tetejénél)
Fatalities:
Head Splat: Blokk tartása, I, I, I, T
Arm Pull: (közel) Blokk, Blokk, Blokk, Blokk, T
Tüske: Blokk tartása, F, L, F, elengedni
Friendship: Blokk tartása, L, L, F, F, elengedni
Babality: L, L, L, T



Raiden:

Raydenticity Fireball: L, I, T
Flying Thunderbolt: E, I, I
Teleport: L, F
Electric grab: t két másodpercig, elengedni
Fatalities:
Electric Explosion: (legközelebb) T három másodpercig, elengedni, Blokk+T felváltva
Uppercut Explosion: (legközelebb) T öt másodpercig, elengedni
Tüske: Blokk tartása, F, F, F, elengedni
Friendship: L, E, I, T
Babality: Blokk tartása, L, L, F, elengedni



Liu Kang:

Bicycle Kick: T tartása öt másodpercig, elengedni
Flying Kick: E, I, T
Fireball: I, I+T
Crouching Fireball: L, L, T
Fatalities:
Cartwheel uppercut: 360 fokos fordulat, E
Dragon Morph: L, I, E, E, T
Tüske: L, E, I, I, T
Friendship: I, E, E, E, T
Babality: L, L, I, E, T



Johnny Cage:

Low fireball: E, L, I, T
High Fireball: I, L, E, T
Shadow Kick: E, I, E, T
Shadow Uppercut: E, L, E, T
Package Check: L+T
Fatalities:
Torso Tear: L, L, I, I, T
Decapitation: (legközelebb) I, I, L, F
Tüske: L, L, L, T
Friendship: L, L, L, L, T
Babality: E, E, E, T

WEST LASER GAME CLUB

REVOLUTION X



Újra itt vagyok, ezúttal is a WEST LASER GAME CLUB-ból, ahová ismét csak izgalmas automaták érkeztek. Re-



mélem nem felejtettétek el, hogy hol is van ez a játéktér: lényegében a Nyugati pályaudvar alatt található, a McDonald's bejáratával szemben lehet lemenni... A gépeket ezúttal is a BILL-TEX Kft bocsájtotta egy-egy teszt erejéig rendelkezésünkre.

SHOOTING STAR

Az első gép, amire csak röviden térnék ki, a SHOOTING STAR. Ami igazán különleges vele kapcsolatban, hogy ezúttal egy élethű méretű PUSKÁVAL kell a képernyőre löni, négy pálya valamelyikét választva. A western hangulatú játékban maximum 4 játékos teheti próbára tudását.



A második játék szintén lövöldözős, de a végigjátszása után állíthatom, hogy egyedülálló! A címe REVOLUTION X, főszereplője pedig az AEROSMITH együttes. Az 1-2 személy által játszható automatában egy gengszterszervezet elrabolja a bandatagokat, akiket egyenként meg kell menteni a 100%-os megnyeréshez. Fegyverünkben különböző típusú felszedhető lövedékeket, CD-eket és lézerdíszeket

lőhetünk ki az ellenfelekre, tankokra, helikopterekre és szörnyekre (nőmeg bombázó csajokat menthetünk meg). A grafika egészen különleges, előre-hátra-fel-le-jobbra-balra mozoghatunk a 3 dimenziós környezetben, közben vadító rockmuzsika szól. Nagyon tetszett, hogy a pályákon meg lehet választani a haladási irányt, így minden újabb menet után más-más helyszínre tudunk eljutni. Nem csak gyalog közlekedünk, hanem az egyik pályán például helikopterről kell irtani, a város felhőkarcolói között szaladva. Mivel a gépet a MIDWAY neve fémjelzi, ezúttal is elég brutális és véres az akció - a belső "véresség-

szint" kapcsoló a WEST-ben maximumra van állítva!

CRUIS'N USA

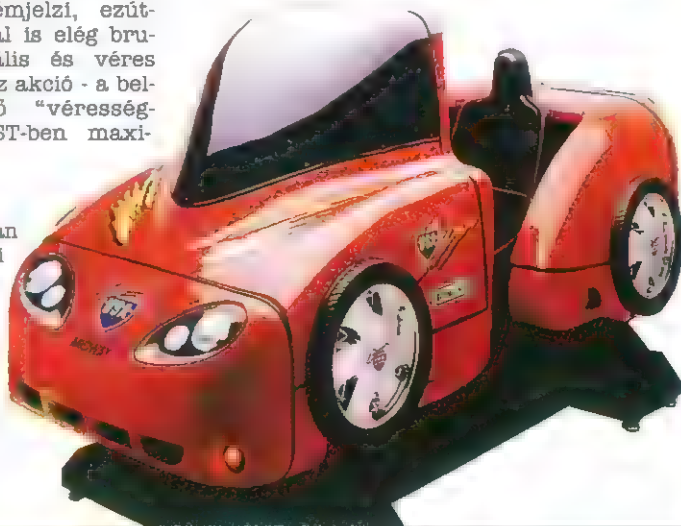
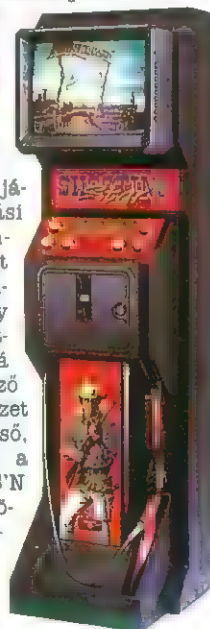
Végül, de nem utolsó sorban alkalmam volt végigjátszani az utóbbi idők LEG-PROFIBB autóversenyes játékát, a CRUIS'N USA-t! A



játékot ugyanaz a cég írta, akik a Killer Instinct-et is (NINTENDO ULTRA 64), így elképzelhetitek a grafika minőségét! Bátran merem állítani, hogy ez a játék veri a Sega Daytona USA-t és a Namco Ridge Racer-t is! A csodálatos háttérképek videokazettáról lettek bedigitalizálva, ezeket kijavították és átrajzolták a "texture-mapping" technikát használva. A játékban amerikai híres vidékein kell versenyezni 9 másik kocsival és a többi szerencsétlen közlekedő között - azért irtam, hogy szerencsétlen, mert a játékban óriási tömegkarambolokat lehet csinálni, amittől az amúgy is szuper élet-

hű vezetés még realisabbá válik. Kezdekor 4 különböző autó, vezetés közben 3 nézet közül választhatunk (belső, külső, felső). Aki elmegy a WEST-be játszani a CRUIS'N USA-t, az próbálja ki a következő trükköt: az autóválasztás közben nyomva kell tartani valamelyik nézetváltó gombot és...

Martin

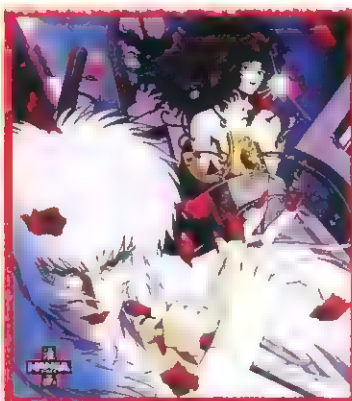


30% Akciós szelvény 30%
Ez a kupon 30% engedményt jelent neked és barátaidnak a WEST LASER GAME CLUB-ban!
Érvényes: 1995. április 15-ig
Egy személy egyszerre csak egy szelvényt használhat fel.
WEST LASER GAME CLUB

MANGA

Végére érkezett hát a 3 részes cyber-Manga sorozatunk, melyben a legizgalmasabb falatot hagytam utoljára: a CYBER CITY OEDO 808-at. A három epizódból álló sorozat főszereplői cyborg adottságokkal megáldott férfiak (bár az egyikük "kissé" nőies beütésű), s a filmek az ő kalandjaikra épülnek.

2008-ban vagyunk, a komputerbűnözés és a neoneotrók korában. A Cyber-rendőrség főnöke, HASEGAWA elhatározza, hogy három életfogytiglanra ítélte bűnözőt állít a szervezet soraiba, akik a többszáz éves halmazati büntetésük csökkentése miatt vállalták el a feladatot. Egy apró kikötés van csupán: ha egy küldetés során kudarcot vallanak, vagy nem az adott idő alatt járnak el, a nyakukra szerelt bilincs azonnali halálukat okozza. Ha viszont sikert aratnak, lefaraghat-



THE CYBERPUNK COLLECTION



nak pár évet csinos kis gyűjteményükből. SENGOKU a playboy, BENTEN a piperkőc és GOGUL, a punk komputervirtuóz valaha a leghírhedtebb gengszter hírében álltak - a nehéz helyzeteket ehhez múltó profizmussal oldják meg.

FILE 1> VIRTUAL DEATH

Az első részben SENGOKU kapja a feladatot: meg kell mentenie azt a közel 50 ezer embert, akik OEDO város elképesztő magasságú felhőkarcolójának fogjai. Hősünk és Benten behatol a toronyba, míg Gogul egy számítógépet kezelve kívülről segít nekik. A helyzet különös: valaki a város és a hadsereg számítógépet megzavarva az épület megsemmisítésére törekszik, kikapcsolva annak stabilizátorát. Az illető egy ICE programháló segítségével tökéletesen elfedi kilétét - mindössze annyit sikerül kideríteni, hogy ő is az épületben van! A torony legfelső emeletén

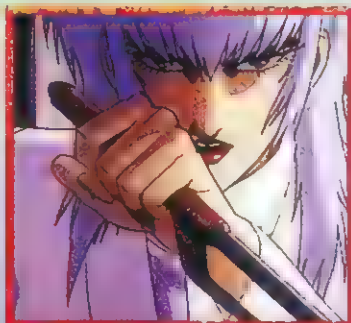


Sengoku találkozik egy programozóval, akit a rejtélyes illető mindenáron - a jelek szerint még a saját életét is feláldozva - meg akar gyilkolni. A jelek arra utalnak, hogy ekkora katasztrófát csak egy ember képes okozni - de ő már több éve halott... A zavaró jelzéseket viszont még mindig sugározza valaki a felhőkarcoló egyik emeletéről, így Sengoku elhatározza, hogy a végére jár a dolgoknak, annak ellenére, hogy az épület teljes védelmi rendszere ellene van programozva...

FILE 2> PSYCHIC TROOPER

A második részben GOGUL kerül a figyelem középpontjába azzal, hogy elbújtatja egy régi bűntársát, akit a katonaság üldöz. A csinos nő kezdetben együtt küzd Gogullal, aki láthatóan kedveli őt. Rövidesen kiderül, hogy az ex-bokszoló árulás áldozata: őt akarják felhasználni egy szupertitkos katonai fegyver teszteléséhez, pontosabban erődemonstrációjához. A

"fegyver" egy olyan gyilkos lény, aki emberi és gépi szervek kombinálásából lett létrehozva. A szuperkegyetlen és óriási tűzerővel ellátott cyborg Gogul után ered, akinek a túlerő miatt ezúttal igen rosszul áll a szénája. Közben Hasegawa, a rendőrség főnöke is megjelenik a véres "bemutatón" és mivel az emberi szervek katonai alkalmazását törvény tiltja, le akarja tartóztatni a magasrangú tisztet. Parancsba adja az amúgy is kimerült

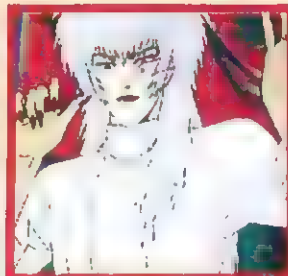


Gogulnak, hogy pusztítsa el a cyborgot. Így már nem csak a gyilkológéppel, hanem a nyakán lévő robbanótöltettel is számolnia kell!

FILE 3> BLOOD LUST

Egy titokzatos vámpír garázdálkodik OEDO-ban, aki meggyilkol és "megcsap" három tudóst.

BENTEN kapja a megbízást, hogy derítsen fényt a titokra - vámpírok ugyanis csak a mesékben léteznek. A cyberváros utcáin azonban mindenki hallgat - mindössze



annyit sikerül megtudni, hogy a tudósok sötét biológiai kísérleteket folytattak és nagyon féltek valakitől. A nyomok elvezetik Bentent a saloni kórház cryogenikus fagyasztó kamráihoz - pontosabban az egyikhez, amely furcsa módon üres! Kutatás közben két furcsa cybervadállat támad Bentenre, aki nek menekülnie kell. Gogul az adatokat feldolgozva rájön, hogy a három tudós a halhatatlanság vírusát kereste, nem is eredménytelenül. Vajon ki akar mindenáron örökké élni? És ki a titokzatos vámpír?

A CYBER CITY OEDO 808 a három sorozat közül a legföldhözragadtabb, már amennyire ezt a furcsa jövőképet valóságnak lehet tekinteni. A filmeknek nagyon jó a története és külön is "fogyaszthatóak", mivel csak laza szálak kötik össze őket. Egy bajom volt csupán: a harmadik résznek "nem volt vége", azaz nem utalt a főszereplők további sorsára. Elképzelhető, hogy a sztori folytatódik...

Martin

Dr. Robert Bruce Banner a híres atomfizikus végzettséget szenvedett, amikor megmentette közeli barátját, Rick Jones-t. Egy robbanás következtében hatalmas dózis gamma-sugárzást kapott, melynek következtében a teste átalakult egy emberfeletti erejű mutánsná - az **INCREDIBLE HULK**-ká!

A hazánkban is nagy sikernek örvendő **MARVEL** képregénykiadó egyik legnépszerűbb hőse, **HULK** is bevonult a MegaDrive történelmébe, mégpedig egy igazán igényes vereskedő-mászkalós játékkal. A történetben a főgonosz **THE LEADER**, aki segítségül hívta a zöld óriás 4 legyőzhetetlen ellenfelet: **RHINO**-t, **ABSORBING MAN**-t, **ABOMINATION**-t és **TYRANNUS**-t. Ahhoz, hogy legyőzzük őket, 5 pályán kell átjutni, melyek végén várnak ránk a főellenfelek. Hulk ener-



Inkább ugr...

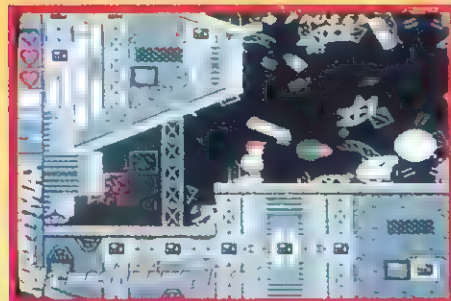
THE INCREDIBLE HULK

giája folyamatosan csökken, ezért a bonyó mellett a pótlására is koncentrálni kell - hiszen ettől függ, hogy milyen extra mozgásokat tudunk csinálni. Kezdetkor Super-Hulk módban vagyunk - 18 különböző mozdulattal, amely az energia fogyásával visszasik Hulk majd Dr. Banner módba, így egyre kevesebb mozgásunk marad. Jó eseten azonban fel tudunk tölteni Hulk-Out állapotba is, ahol senki sem állhat az útunkba. A program veszélyesen jó grafikával bír és kellőképpen nehéz is, így idősebbeknek is bátran ajánlom.



THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX

Egyre többet hallani arról, hogy "felülről" drasztikusan be akarják szabályozni a játékok "erőszak-szintjét". Állítólag túl véresek a programok és durvaságra tanítják a gyermekeket. Nos kedves szülők, a **MIGHTY MAX**-et nyugodtan hazavihetik, hiszen tökéletesen vér, és erőszakmentes játék.



SKULLMASTER nem egy jó ember, hiszen övé az a fegyver, amely képes megsemmisíteni a világot. Ez a fegyver most éppen darabokban hever, szétszórva - node mi van akkor, ha valaki összerakja? Ha gonosz az illető, akkor nagy a zűr, ha olyan jó és bátor, mint **MIGHTY MAX**, akkor valamivel jobb a helyzet. Max és barátai elindulnak hát, hogy a darabokat összeszedve elpusztítsák az ördögi gépezetet, amelynek részei 5 világban vannak elrejtve.

Gondolom a sztoriból is kiderül, hogy az **OCEAN** ezúttal a fiatalabb korosztályt célozta meg egy könnyen kezelhető és szórakoztató játékkal. Lényegében csak jóadag ügyességre van szükség ahhoz, hogy a hatalmas helyszíneket bejárva megtaláljuk a darabokat és lepuftogtassuk az ellenfeleket - mindezt abszolút kedves formába öntve. A szereplők (3 közül lehet választani) ha-



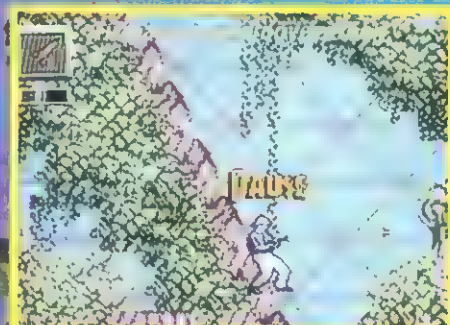
talmasat ugyanak, ékköveket gyűjthetnek, a gyerekek kellemesen mulat és addig sem a vöröngzést látja.



Először azt gondoltam, hogy a Jurassic Parkról nem lehet még egy bört lehozni - mivel az az is, hogy az az új változat jól kiegészíti a világot, töredékes a játékok között. **JURASSIC PARK** a megalkotója, a MegaDrive-re készült a játék. A játékban az a főgonosz a program, hogy a háttérben a képernyőn a dinoszaurusz és folyamatosan



az akció - egyfolytában lödözni kell, így a főszereplő **Grant** mellett és a dinókra kívül nem sok kapcsolat van a filmmel. Akkor ugyanis a dinók a főellenfelek, most azonban az a baj oka, a Costa-Rica-i természetvédelmi parkkal gyűjlik a dinoszauruszokat, hogy egy gonosz dinoszaurusz létező legyen. Így a dinoszauruszok közöttük a főszereplő - ketjük közül kárak



tert választva kell megmenteni a helyzetet. Grant a különböző fegyverek felszerelésével tud harcolni. Ráadásul pedig a bivaierős végtagjaival, kezével a három pályát felszereli a szörnyű dinoszauruszokkal. Ezek után mehetünk át a továbbiakra. Ráadásul a Granttal a szintet kell bejárni, melyet a választott szereplőtől függően változnak. Újra kell mondani, hogy a játék grafikája nagyon felülről

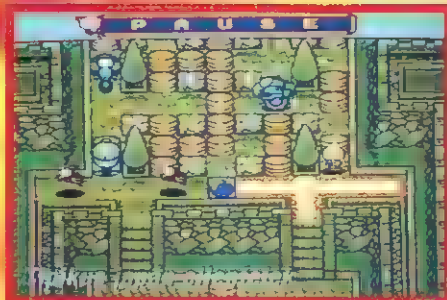
SEGA



A januári számban már ajánlottam nektek az új Bomberman játék SNES változatát. Most végre megérkezett MEGADRIVE-ra is, stílszerűen MEGA BOMBERMAN néven. Mivel a két változat teljesen különböző, ezért szeretném ezt is megmutatni nektek.

A HUDSON SOFT sorozata már évek óta a legjobbak között tanyázik és eredetisége miatt eddig még nem sikerült felülmúlni (Japánban a legsikeresebb konzoljátékok között tartják számon). A cég egyre-másra jelenteti meg az újabb epizódokat, melyek mindig tartalmaznak valami izgalmas újdonságot - ezúttal például cuki farkas-forma állatokat, melyek külön-

böző tulajdonságaikkal segítik a játékost. Számtalan extra felvételével tuningolhatjuk emberünket, akinek most egy galád robotbanda elintézése a feladata. Nekem ezúttal jobban tetszik a MD verzió, mert itt sokkal inkább ügyességi feladataink vannak, mint logikai (az SNES játékban néha eléggé meg volt bonyolítva a játékmenet). Természetesen pályákban nincs hiány, 5 világot kell megmenteni, melyek 3-4 részből állnak és még a végső összecsapás is ránk vár. A felvehető tárgyak nem változtak, csak a kis farkasok mennek újdonság-számba. Nekem ez a MD játék volt márciusban a kedvencem.



SEGA

Ebben a hónapban igyekeztem olyan MEGADRIVE játékokat összegyűjteni, melyek grafikájukkal és játszhatóságukkal jóval kiemelkednek az átlagból. Ezek közül való a S&K is, amely a Sonic 3 méltó folytatása. Ez a kazetta tényleg sok érdekességet rejt, melyekre érdemes odafigyelni. Most nem térnék ki a 8 csodálatosan megrajzolt pályára, hiszen a Sonic sorozat grafikájával sosem volt baj - jóval érdekesebb, hogy ezúttal Knucklest is lehet

SONIC & KNUCKLES



választani, aki újrálja mozgásaival szinte bárhol a játékban. A gomb bonyolultabb tartózkodású ideig tud a levegőben úszni és a függőleges falakra is fel tud kapaszkodni. Így érdekesebb helyekre is fel tud jutni, mint Sonic. A kis vörös ördög szintem sokkal izgalmasabb, mint Sonic, így jogos az óhaj, hogy a régebbi részekben is szeretnénk öt próbára tenni. Szerencsére erre megvan a lehetőség, hiszen a kazetta úgy működik, mint egy amerikai "adapter"! Össze tudjuk illeszteni a Sonic 2-vel és a 3-mal is, így újra végigjárhatjuk a már ismert pályákat az új figurával! Ha pedig a Sonic 1-et vagy a Spinballt



PSYCHO Pinball

Flipper - a játék, amely időtlen-időig tartja magát! A játéktérkében még mindig a legtöbb zsetont ezek nyelik el és a konzolok világában is előkelő helyen állnak. És ha ezentúl minden flipper ilyen vadállat lesz, mint a CODEMASTERS új programja, akkor nem lesz baj.

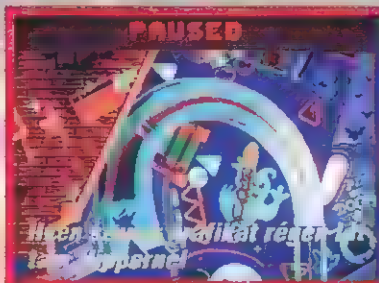
Mi kell egy jó konzol-flipperhez? Először is gyönyörű, színes és villogó grafika, lehetőleg nagyméretű asztallal és golyóval - ez megvan. Aztán dögös rock and roll zene, dübörgő dobokkal - ez is oké. Élethű, gyors mozgás és szimuláció - te-

litalálást, végre jobbra-balra is lehet rázni az asztalt. Némeg egy csipetnyi titok, rejtett megkezdés, valami, ami miatt "konzolossá" válik a flipper - mondjuk egy pár ügyességi/akció rész megfelel?

CODEMASTERS, ez igazán nagy dobás volt!

A PSYCHO PINBALL-ban három féle gépen mehetünk vagy ezek "psycho"-kombináció-

ján, egyszerre maximum négyen. Az asztalok több képernyő magasak, de az akció annyira gyors, hogy a játék teljesen élethű - nem érezzük úgy, hogy a golyó az égből hull alá. Nagyon sok a meglehető extra, kanyar, lámpa és titkos járat és a labda viselkedése is kellemes. A karok között elég nagy a rés, ami miatt nem könnyű a játék, oldalt viszont nem túl gyakran megy le a golyó, így a dolog pont egyensúlyban van. Ez az első olyan flipper játék, ami szerintem nem csal.



SEGA

SEGA

Körülbelül 7 zsillió levél tornyosul az asztalomon, amelyekben kódokat kértek a különböző játékokhoz. A kétségbeesett játékosok közül még mindig legtöbben a SONIC, SONIC 2, SONIC 3-mal vannak elakadva.

MEGA DRIVE

SONIC

A kezdőképernyőn, amikor Sonic megrázza az ujját, nyomjátok be a FEL, LE, BAL, JOBB irányokat, amire egy csengőt kell hallanotok. Ezután a játékot A+START-tal indítsátok.

SONIC 2

A SOUND TEST menüben írjátok be a következő számokat, mindegyik után B-t nyomjatok: 19, 65, 09, 17. Ezután lépjete ki és A+START-tal indítsátok. Ha Super Sonic-ká akartok válni, a számok a következők: 04, 01, 02, 06. Ezután gyűjtsétek össze 50 gyűrűt az átváltozáshoz. A pályaeépítő kód a következőképpen alakul: írjátok be a pályaválasztó kódot. A SOUND TEST menüben írjátok be a következő számokat: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Ezután a pályára lépve (A+START) az A-B-C gombokkal tudjátok a pályát átrendezni. A 14 folytatási lehetőség kódja: 01, 01, 02, 04.

SONIC 3

A következő kódot nehéz előhozni, sokat kell próbálgatni. Amikor a kezdőképen meghalljátok a SEGA beszólást és Sonic kezd megjelenni, nyomjátok be

gyorsan a FEL, FEL, LE, LE, FEL, FEL, FEL, FEL irányokat (csilingelést kell hallanotok). A COMPETITION opcióról lefelé lépve jelenik meg a STAGE SELECT/SOUND TEST opció.

THE FLINSTONES

A pályaválasztáshoz tartsátok lenyomva a C-t az OPTIONS képernyőn, majd nyomjatok BAL, JOBB, LE, BAL, JOBB, FEL, FEL, LE, BAL, JOBB-ot. Ezek után C+START pályát vált.

SHINOBI 3

Pauzálás után egyszerre nyomjatok A+B+C-t, ezután a LE/FEL irányokkal választhatok pályát. Örök shuriken: az OPTIONS képernyőben állítsátok be 00 shurikent. Várjatok itt egy ideig, s a 00 végtelenre fog váltani. Sérthetatlenség: hallgassátok meg a következő zenéket sorrendben: HE RUNS, JAPOESQUE, SHINOBI WALK, SAKARA, GETAFU. A Getafu szám bekérése után pár pillanatos csend jelzi a kód bevitelét.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

A BNYZ kód extra pályákat ad HARD módban, de próbáljátok ki a QSDZ-t is.

MIG 29

Tetszőleges pályát választhatok a MIZLATHNFDKZWG kóddal.

MEGA TURRICAN

A pályaugráshoz pauzáljátok le a játékot és nyomjatok JOBB, BAL, LE, JOBB-ot és a B gom-

bot. Az örök energia kódja A, A, A, B, B, B, A, A, A.

DR. ROBOTNIK'S M. B. MACHINE

A HARDEST nehézségi fok utolsó pályájának kódja PIROS, PIROS, ÜRES, SÁRGA.

DYNAMITE HEADDY

A címképernyőn nyomjatok START-ot egyszer. Tegyétek a kurzort a START GAME feliratra és adjátok be a C, A, BAL, JOBB, B kódot. START-tal kérhetitek ki a pályaválasztást.

URBAN STRIKE

Egy titkos mexikói pályára juthattok a 9NHLGBW6SYL kóddal!

MICKEY MANIA

Az OPTIONS menü SOUND TEST részében állítsátok a zenét CONTINUE-ra, az fx-et APPEAR-re, a beszédet THINK...-re. Lépjete ki és tartsátok 5 másodpercig BAL-RA lenyomva az irányítót. Ekkor megjelenik a pályaválasztási lehetőség.

BEAVIS & BUTT-HEAD

Próbáljátok ki a következő kódokat (a kis és nagy betűkre figyelve): mivOI mp2yH Xy7LQ illetve e7EKY iP2qe taVYF.

CONTRA - HARD CORPS

Speciális vége lesz a játéknak, ha a JUNK JARD pályán az első mini főellenség után a szétlőhető falat (az ajtó felett) megmászva beszélünk az emberrel és ígért mondunk neki.

Ezek után egy arénában meg kell küzdeni két nagyobb ellenféllel.

EARTHWORM JIM

Pauzálás után az 1-es irányítóval nyomjátok be a kódot a fegyver feltöltéshez: A, B, B, B, C, A, C, C. A pályaaátlépés kódja: A, B, B, A, A+C, A+B, A+B, A+C. A plazma lövése: C, A, B, C, A, B, A, C. Egy continue nyerhető: A+B, A, B, A, B, C, A. Egy élet nyerhető: B, B, C, C, A, A, A, A.

PIYFALL

A kódokat a kezdőképernyőn, az 1-es irányítóval kell beütni. 99 fegyver: A, B, FEL, C, A, B, A. 9 élet: JOBB, A, LE, B, JOBB, A, B, FEL, LE. Atari 2600-as verzió: LE, A gomb 26-szor benyomva, LE.

SYLVESTER & TWEETY

Pauzálás után nyomjátok be a következő kódot, így az utolsó pályára kerültek: A, A, A, B, B, B, A majd START.

LION KING

START-tal pauzáljátok le a játékot, majd a JOBB, A, A, B,



START kombinációval tudtok pályát ugatani. Másik megoldás, ha az **OPTIONS** képernyőn **FEL**, **LE**, **JOBB**, **BAL**, **A**, **B**, **C**, **START**-ot nyomtok.

MEGA BOMBERMAN

(göben a számban olvashattok róla) Bármelyik pályán kezdhettek a 7954-es kóddal. A 0515-ös a legutolsó szintre tesz.

RISE OF THE ROBOTS

Ha a Supervisorral akartok játszani, az **OPTIONS** képernyőn nyomjatok **FEL**, **FEL**, **LE**, **LE**, **BAL**, **BAL**, **JOBB**, **JOBB**, **A**, **B**, **C**, **A**, **B**, **C**-t.

CASTLEVANIA BLOODLINES

Álljatok az **OPTIONS** feliratra és a nyomjatok **START**-ot. A **BGM**-et állítsátok 05-re, az **SE**-t 073-ra. Menjete vissza a kezdőképre és várjátok meg a **PRESS START** üzenetet. Most nyomjatok **START**-ot. A második címképernyőn nyomjatok **FEL**, **FEL**, **LE**, **LE**, **BAL**, **JOBB**, **BAL**, **JOBB**, **B**, **A**-t. Ha most visszamenetek az **OPTIONS** képernyőre, 9 életet és expert nehézségi fokozatot tudtok beállítani.

TECHNOCLASH

A pályakódok: 2.: ZP80BFAR, 3.: FPKRBFA9, 4.: DAAW3-FAX, 5.: TZSIUFAU, 6.: 6ZS-ITA6, 7.: H9M9SFA0.

32 X

DOOM 32 X

A kód bevételéhez 6 gombos joy szükséges (a Mode gomb miatt)! Játék közben paúzálatok és egyszerre nyomjatok le az **X**, **Z**, **Mode**, **FEL** kombinációt. Ekkor sérthetetlené váltok. A fegyver és muníció feltöltéséhez nyomjatok **A**, **C**, **Mode**, **FEL**-t, természetesen itt is egyszerre.

STAR WARS ARCADE

Ha külső nézetbe kapcsoltok, a torpedó automatikusan rááll a **HÁTATOK MÖGÖTT** kevergő Tie vadászokra is!

MASTER SYSTEM

JUNGLE BOOK

Várjátok meg, amíg a **DISNEY** logó eltűnik a képről és nyomjatok be a **FEL**, **LE**, **FEL**, **LE**, **BAL**, **JOBB**, **START** kombinációt. Ezután a **START** **GAME** képernyőn a jobb/bal irányokkal tudtok pályát választani.

COSMIC SPACEHEAD

Az utolsó helyszín, a **SPACE STATION** kódja **DGHFFF6W-WLJLRWFIDOL1**.

THE GLOBAL GLADIATORS

A menü képernyőn válasszátok ki a második opciót és nyomjatok be a **BAL**, **JOBB**, **BAL**, **JOBB**, **BAL**, **BAL**, **JOBB**, **JOBB**, **BAL**, **JOBB** kombinációt.

ROBOCOP VS TERMINATOR

A fegyverválasztást a következő módszerrel lehet előhozni: állítsátok meg a játékot és nyomjatok **FEL**, **1**, **FEL**, **2**, **FEL**, **2**, **FEL**, **1**, **LE**, **2**, **LE**, **1**, **LE**, **1**, **LE**, **2**-t. Indítsatok, ekkor fegyvert választhatok. A pályaugráshoz szintén paúzálni kell és **LE**, **2**, **LE**, **1**, **FEL**, **2**, **LE**, **2**, **LE**, **2**, **FEL**, **1**, **LE**, **2**, **FEL**, **1**-et nyomni. Indítás után a következő pályára lép a játék.

DESERT STRIKE

Könnyen végigszaladhattok a játékon ha beütitek a következő kódokat: 2.: QQZRELEN, 3.: QPUAAAQ, 4.: QPNEMEN.

SONIC 2

Dugjatok egy irányítót a 2-es csatlakozóba és nyomjatok átlósan **BALRA/FEL** plusz az 1-2 gombokat. Tartsátok lenyomva őket és kapcsoljátok be a gépet. Várjátok meg, amíg **Sonic** elrohan, dugjátok be az 1-es irányítót

és nyomjátok meg a 2 gombot kétszer. Ekkor meg kell jelennie a pályaválasztás opciónak.

GAME GEAR

DESERT SHRIKE

A pályakódok a következők: 2.: CKSEPPD, 3.: ICHEFE, 4.: EMFMIEH.

THE OTTIFANTS

A pályák kódjai a következők: Basement: JYSF, Construction Site: AOHT, Office: PHIE, Jungle: NRCF.

ROAD RASH

Írjátok be a 0000 0DQT0 15AU 574AE kódot, mellyel az 5. pályán kezdhettek a legjobb motorral.

LEMMINGS

A pályaválasztáshoz a következő kombinációt kell beütni: a gép bekapcsolásakor tartsátok nyomva az 1-2 gombokat és nyomjátok be a **FEL**, **LE**, **BAL**, **JOBB**, **FEL**, **LE**, **BAL**, **JOBB** kódot. Ez után a **PASSWORD** képernyőn tudtok pályát választani.

ECCO THE DOLPHIN

A 10. és 12. pálya kódját tudom megadni: **ESKGV** és **IAMGW**.

MICRO MACHINES

Tudjátok, hogy egy mini játék van elrejtve ebben a kazettában? Kössetek össze 2 gépet és tegyétek be a kazettákat. Amikor az **ABSOLUTELY BRILLIANT** logo megjelenik nyomjatok le a **START**, **1**, **2** gombokat mindkét gépen. Ekkor bejön a kis tenisz játék.

ALIEN 3

Ha a "high score" táblába **CHEAT**-et írtok be a nevetek helyett, rettentő mennyiségű muníciótok lesz a következő játékban.

SHINOBI III

A különböző színű ninják és kristályok kód-

jai sorban a következők: C0444, 50858, 10373, B02F2, FD9D8, D4939, F5958, BF26A.

LION KING

Amikor a **SEGA** logo megjelenik, nyomd le (és tartsd úgy) a 2-es gombot. Amikor a logo eltűnik, forgasd folyamatosan az irányítót az óra járásának irányába, a **DISNEY** képernyő megjelenéséig, ekkor egy hangot kell hallanod. A **START** opció kiválasztása után megjelenik a pályaválasztás.

SONIC CHAOS

Egy kódot ismerek csak a játékhoz: a kezdőképen nyomjátok be a **LE**, **LE**, **FEL**, **FEL**, **BAL**, **JOBB**, **BAL**, **JOBB**, **1**, **2**, **START** kombinációt. Ez után lépjete be a **SOUND TEST** képernyőbe és próbáljátok ki mi történik, ha a **LE**, **LE/ELŐRE**, **ELŐRE**, **1** mozgatsort beadjátok.

MORTAL KOMBAT 2 KIVÉGZÉSEK

LIU KANG: **LE**, **ELŐRE**, **HÁTRA**, **HÁTRA**, **2**
SUB-ZERO: **ELŐRE**, **ELŐRE**, **LE** utána **ELŐRE**, **LE**, **ELŐRE**
SHANG TSUNG: védekezés közben **ELŐRE**, **HÁTRA**, **ELŐRE**, **2**
MILEENA: **ELŐRE**, **HÁTRA**, **ELŐRE**, **2**
KITANA: védekezés közben **ELŐRE**, **ELŐRE**, **ELŐRE**, **2**
REPTILE: fél képernyős távolságból **HÁTRA**, **HÁTRA**, **LE**, **1**
SCORPION: **START**+**FEL**, **FEL**, **1**
JAX: **ELŐRE**, **ELŐRE**, **1**, **1**, **1**...amíg az ellenfél végleg kinyífan.

A "tüskés" **PIT** kivégzés minden karakternél megegyezik: **ELŐRE**, **HÁTRA**, **ELŐRE**, **1**.

Martin



POWER DRIVE

Milyen érzés ködben vezetni? Próbáld ki!

Megmondom őszintén, hogy elég nehéz helyzetben vagyok a POWER DRIVE-val. Amikor ugyanis megérkezett, mindenki lelkesedve játszott vele az 576 SHOP-ban; Ancy pozitív hangvételű leírást csinált az Amlás verzióról - de nekem valahogy mégsem kerek a dolog. Egyszerűen nem értem, hogy miért kell olyan autókat, mint a Mini Cooper és Fiat Cinquecento egy rally-programba beleerőltetni? Sokkal komolyabb autók is vannak a piacon, a verseny szerintem komolytalanná válik ezektől a kis szappandobozoktól. Aztán ugye azt is mondta az Ancy, hogy a kezelhetőség "teljesen élet-hű". Vezetek már egy ideje, de nekem még

soha nem állt be MAGÁTÓL a kocsim egyenesbe a kanyarok után, persze ez lehet az én hibám is. Egyedül a havas teszt pályát találom élethűnek, mert amikor egyszer télen 80-nal bementünk a felvonulási térre, ugyanúgy pörögünk, mint a kocsi a játékban.



No, de ne legyünk szőrösszívűek - a játék nem rossz, főleg ha azt néztem, hogy összesen 48 pálya van benne! A Power Drive World Championship során az egész világot bejárjuk, közben végigélhetjük a létező összes időjárás formát és útviszonyokat és ezek kombinációját. Azért érdekes a szimuláció, mert a kocsi viselkedésével tényleg

igazodik az útviszonyokhoz, szerencsére nem egyszerű kezelhetetlenséggel - a havas úton például csak a kézfékes kanyar (gyakorlatilag nem lehet behúzni a kézféket, egyszerűen csak blokkolni kell) és a Powerslide segít.

A sorozatos győzelmeikkel elég szép summát lehet nyer-



ni, így később Opel Astrát (16V GTI) és Renault Clio-t is vehetünk. Sőt, még egy Escort Cosworth és egy Toyota Celica is összehajtható, de ezek kockázatos bizniszek, mert könnyen elfogyhat a pénzünk - és akkor ugrik a következő nevezési díj! Érdemes nagyon óvatosan vezetni, mert a sérülések javítása rendkívül sokba kerül. A versenyek közben nem árt gyűjteni a dollárkötegeket és a nitro-gyorsítókat, nemeg az idő-megállító műtyűroket (a tapasztalatom az, hogy a pénzkötegek rendszeres felvételével jócskán javulnak az esélyeink).

Martin

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

WOLVERINE

Wolverine ezúttal a többiek nélkül!

Eddig bárhol került szóba a MARVEL képregénykiadó és az X-MEN sorozat, mindig először WOLVERINE neve jött be a képbe. Vajon miért szereti mindenki ezt a kissé brutális, vad kinézetű roszmákot? Talán az öngyógyító képessége miatt? Vagy adamantium pengéi a siker okai? WOLVERINE már akkora sztár, hogy főszereplésével játék készült, amelyben egyedül ő képviseli az X csapatot. Wolverine polgári neve Logan. Sok az elfehérsége, sok a barátja, de nincsenek emlékei, legalábbis igaz emlékei. Eppen ezért megszállottan kutatja

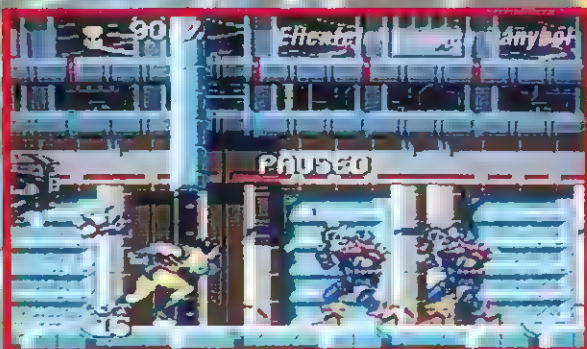
a múltját, amelyre a magyarázatot talán most fogja megtalálni. Egy ismeretlen ugyanis a WEAPON X laboratóriumba invitálta őt, ahol talán választ talál a kérdéseire.

A játék elsősorban és talán kizárólag azért készült, hogy a Wolverine rajongók kiélhessék magukat. Hősünk ugyanis annyi ütés/rúgás/mozgásfajtát tud, hogy legalább egy hétbe telik a kezelés betanulása. Az SNES irányító ÖSSZES gombjával csinál valamit, plusz van néhány irány+gomb kombináció is. Ezek kiosztását a gépkönyvben

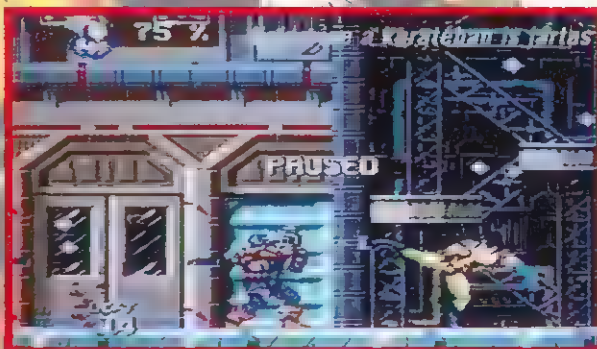
likvidáljunk és megkeressük a kijáratot - ez csak a bal sarokban levő LEFT XX szám-láló nullára érése után nyílik ki. Hat veszélyesen megrajzolt helyszínt kell bejárni, melyeken az X-ek legádázabb ellenfelei várnak ránk: The Black Queen, Blood-scream, Cyber, Elsie Dee és a többiek. Az utolsó pálya maga a pokol, ahol Fugue áll az utunkba.

A játék grafikája osztályon felül, de a bonyolult kezelhetőség miatt kicsit nehéz belejönni a folyamatos játékba. A liftek helyett érdemes a falon mászni, mivel így gyorsabban haladunk. A pályákon rendszerint az összes járatot be kell barangolni, mert csak így lehet az adott számú ellenfelet legyőzni: (a legtöbb ágyú és droid is számít). Az öngyógyítás jó dolog, de ha túl sokáig állunk tétlenül, Elsie Dee jelenik meg és könyörtelenül kivégez.

Martin



találjuk meg, érdemes átnézni, mert például a pengés falmászásra és a föld karmolására elég nehéz rájönni - pedig ezekkel lehet a legjobban előrejutni. A pályákon az a cél, hogy adott számú ellentel



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

DESERT FIGHTER

A SYSTEM 3 HÁBORÚJA

VIRYAZATI ÉS NEM EGY LÖVŐDÖZŐS JÁTÉK!

A DESERT FIGHTER című játékot abszolút véletlenül fedeztem fel az 576 SHOP kínálatában. Éppen azon tűnődtem, hogy elővegyem-e a jó öreg Metal Marinst vagy a Desert Strike-ot, amikor is megpillantottam a szerényen meghúzódo dobozkát. A képek nagyon ígéretesen virítottak, lássuk mit sikerült alkotnia a SYSTEM 3-nak...

FIFTY-FIFTI

Stílusát tekintve a DF körülbelül 50-50%-os arányban stratégiai-akció játék. Egy 8 küldetésből álló háborút kell megvívunk, melyben a másik oldalon egy Zarak nevű közép-keleti diktátor áll. Zarak erős hadseregével lerohant egy szomszédos országot és megkaparintotta az olaj és kémiai üzemeket. Ahhoz, hogy az UN katonái sikereket érjenek el a föl-

zül választani, melyekből én a COCKPIT TYPE A-t ajánlom. Tanulmányozzuk át a gombkiosztást is, hiszen a fegyverekből és csalikból szigorú limit van, nem lehet csak úgy a levegőbe durrogatni! Ezek után a főképernyőre kerülünk.

A játék lényege, hogy mindig a legkevesebb pusztítással és a legrövidebb idő alatt kell a küldetéseket végrehajtani. Ez nagyon fontos, hiszen a számtalan célpont nagyon gerjesztően hat, mégsem szabad megőrizni - szigorúan csak azokra az elsődleges és másodlagos célpontokra lőjünk, melyeket a gép megad. Ha esetleg nem vagyunk tisztában ezekkel, lapozzuk fel a gépkönyvet, ott részletesen kivesézik a küldetéseket. Nem hasból mondom ezeket: ha túl sokat pusztítunk, a küldetések után a GNN híradó bemutatja, hogy az UN pilótái a saját állásaikat lőtték! Az pedig a legnagyobb blamázs. Szóval a főképernyőn vagyunk, annak is az alsó részén egy 5 ikonból álló részben. Itt tudunk információt kérni a célterületről (balra), a küldetés pillanatnyi állásáról (le), gépet választathatunk (jobbra) és elkezdhetjük a harcot (fel). Ha a kurzor középen áll és megnyomjuk a START gombot, elmenthetjük az eddig teljesített állást vagy átállíthatjuk az irányítást. A célterületek közül az aktívak fehéren világítanak, ezeket egymás után be kell majd járni. A számmal jelzett területeket egyenként kikérhetjük és még részletesebben átnézhetjük a rajta található ellenséges objektumokat, így megtervezhetjük a támadási stratégiánkat. Lehet, hogy elsőre nem egyértelmű, de a menüket az A (piros) gombbal vezéreljük. Végül még egy infó képernyőt kapunk, ahol utoljára igazítanak el minket. Érdemes ezekre az utolsó jótanácsokra odafigyelni.

típusból 3-3 verziót kipróbálhatunk. A küldetések során folyamatosan fog a rendelkezésre álló idő. Ha túl nagy a sérülésük vagy elfogy az üzemanyag, természetesen vissza kell térni a bázisra - azaz ki kell repülni a "képből". Ilyenkor jön a statisztikák



A GNN minden eseményt egyből tudósít áttekintés a teljesítményünkről, automatikusan reparálják a gépet és folytathatjuk a harcot, szükség esetén új gépet vagy célterületet választva. A kezdeti feladatokat érdemes maximum 3 nekifutásból legyűrni, ellenkező esetben rosszul alakul a

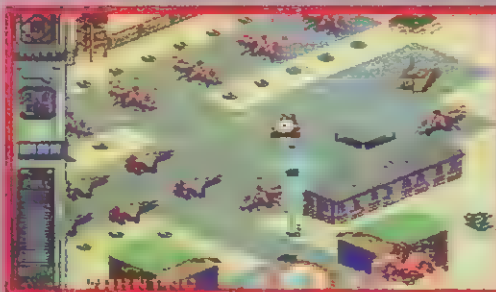


■ Ez a radarállomás már nem húzza sokáig

dön, a levegőből kell támogatnunk őket egy F-15 STRIKE EAGLE és egy A-10 THUNDERBOLT II irányításával. Nem véletlenül mondtam, hogy a DF erősen stratégiai beütésű program: abszolút nem lehet benne úgy "lítani" és "kommandózni" mint mondjuk a Desert Strike-ban, hiszen itt a képzeletbeli bírák könyörtelenül pontozzák és jegyzik teljesítményünket. Szóval aki rászánja magát erre a játékra, az tényleg valami komolyabb dologra számítson.

MIELŐTT BELMÉRJÜNK A SÚRÓJÉBE...

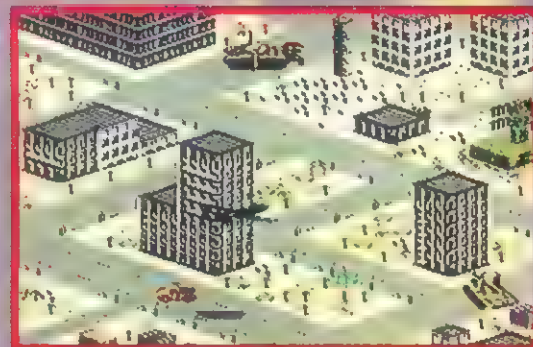
Kezdekör választhatunk az új háború és a mentett állás betöltése között. A CONTROLS menüben lehet az elég bonyolult irányítási formák kü-



■ Igyekezünk csak a tankokat kilőni

HARC, TAKTIKA ÉS KITARTÁS

Harc közben mindkét gép máshogy viselkedik. Az F-15 a gyorsabb madár és az "egyedülálló" célpontok leszedése is vele könnyebb. Az A-10 viszont kitűnően bombáz, de a légharcban nálam gyengébbnek bizonyult. A játék előrehaladtával mindkét



■ Forgalmiszámítás az A-10-ről

földi csapatok előrenyomulása. Ha csak a fontos célokra lőünk, hamar összeáll a 80%-os pusztítási arány. Persze törekedjünk ennél jobbat elérni. Plusz pontot jelent a másodlagos célpontok szétlövése is. Igazán említésre méltó nehézséget csak az okoz, hogy a második küldetésben nem adják meg a Scud rakéták helyét - először fedezzük fel ezeket, majd az állást újratöltve törjünk a célra. Taktikázzuk ki, hogy a gép mire számol plusz, mire mínusz pontokat - és közben észre sem vesszük, hogy milyen gyorsan telik az idő egy ilyen igényes játék mellett!

Martin

Úgy vettem észre az átlalatok küldött leveleiből, hogy a SNES tulajdonosok nem KERIK a kódokat, hanem KÜLDIK. Éppen ezért igyekeztem a legjobb játékokhoz közreadni a csalásokat - remélem ezzel ismét bebizonyítottam, hogy az 576 KByte "Tipp-Trükk" rovatával senki sem tud versenyre kelni.

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY

A kezdőképen, amikor az öreg tekeri a verklit, az 1-es irányítóval adjátok be a következő izgalmas kódot: LE, Y, LE, LE, Y. Egy baj van csak, hogy ebből az "életgyűjtő" játékból nem sikerült kilépnem, még a START+SELECT kombinációval sem (talán nektek sikerül)! Ha 50 élettellel akartok kezdeni, a mentett állások alatt állítjátok rá az ERASE opcióra. Gyorsan nyomjátok be a kódot: B, A, R, R, A, L; ekkor egy hangot hallotok. A játék egyébként telis-tele van WARP pontokkal, melyekkel nagyobb pályarészeket ugorhattok át. Az egyik ilyen az első térképen van, Lipták György tatai játékos találta meg a CORAL CAPERS és a FUNKY'S FLIGHTS között: a pontozás kb. közepén meg van törve, itt a majom kissé lelassít. Ha PONT ITT megnyomjátok az A gombot (1 másodpercig) két térképpel arrébb kerültök! A kód tuti jó, de ritkán jön be elsőre - próbálgassátok! A KONGO JUNGLE pályán még két ilyen WARP pontot találhatok (megpróbálhatjátok a belépést úgy is, hogy nyomva tartjátok az L+R gombokat és a megfelelő pillanatban hozzányomjátok a B-t). Az egyik a JUNGLE HIJINX és a ROPEY RAMPAGE között található.

LION KING

Lépjetek be az OPTIONS menübe és írjátok be a következő kódot az 1-es irányítóval: B, A, R, R, Y. Ekkor a jobb/bal irányokkal tudtok pályát választani.

SUPER BOMBERMAN

Ha beírájátok az 5656 kódot, mini figurával játszhattok! Az utolsó pálya kódja 1635. A 1111 kód egy csomó extra fegyvert ad.

NBA JAM

A programozó fiát választhatjátok ki játékosnak, ha a "névbeí-

rő" képernyőn beadjátok az A és I betűket, a kurzort az R-re tesztitek (de nem írjátok be) és egyszerre lenyomjátok a BAL, START, X kombinációt.

CHOPLIFTER 3

A szektorok kódjai: SHNLNTS, CDGGBVN, WHTDFFN.

POWER RANGERS

A pályák kódjai: 3847, 5113, 3904, 1970, 8624, 2596, 0411, 1007, 1212.

TETRIS 2

A 100. pálya kódja Z3H.

MICKEY MANIA

Az OPTIONS menüben állítsátok a zenét a BEANSTALK 1-re, az FX-et EXTRA TRY-ra. Menjetek az EXIT OPTION feliratra és tartsátok benyomva az L gombot 7 másodpercig. Ezután egy hangot kell hallanotok. A főképernyőn megjelenik a pályaválasztó lehetőség.

SAMURAI SHOWDOWN

A TAKARA logo megjelenésekor az 1-es irányítóval nyomjátok be a következő kódot A, Y, X, B, mire egy hangot kell hallanotok. A karakterek választásakor nyomjátok be az L és R gombokat és a START-ot, s így ki tudjátok választani AKAMUSA-t.

MORTAL KOMBAT 2:

Egy halom érdekes kódot beadhattok a karakterválasztó képernyőn (mindegyik után SELECT-et kell nyomni!): Szuper erő: LE, FEL, JOBB, FEL, BAL. Smoke: FEL, BAL, FEL, FEL, JOBB. Jade: FEL, LE, LE, BAL, JOBB. Noob Saibot: BAL, FEL, LE, LE, JOBB. Kintaro: FEL, LE, LE, JOBB, JOBB. Shao Kahn: JOBB, FEL, FEL, JOBB, BAL. 29 credit: BAL, FEL, JOBB, LE, BAL. 15 mp a kivégzésre: FEL, FEL, BAL, FEL, LE.

SHAQ FU

A véres kódot az OPTIONS menüben kell beütni az 1-es irányítóval, gyorsan: Y, X, B, A, L, R. Ekkor a kép vörösre vált.

DESERT FIGHTER

(ebben a számban van róla ismertető)

Játék közben pauzáljatok START-tal az 1-es irányítóval, a 2-esen pedig nyomjátok be a következő kódot: A, B, A, B, SELECT, A, B. Ekkor újratöltődik a fuel, az energia és kétszer annyi rakétátok lesz. A trükköt számtalanszor lehet ismételni!

CRAZY CHASE

Kicsit nehéz trükk, de működik: nyomjátok le az 2-es irányító L gombját, utána az R-t. Mindezeket benyomva tartva nyomjátok L-t majd R-t az 1-esen is. Mind a négy gombot benyomva tartva az A-B-X-Y gombokkal választhatok a pályák közül.

PITFALL

Amikor a bumeráng a START körül repked, nyomjátok SELECT, A, A, A, A, A, A, A.

SELECT-et, így az Atari 2600-as verzióba kerültek!

VORTEX

A következő csaló kódokat tudom nyújtani ehhez a különleges játékhöz: örökélet: JTTSJ, pályaválasztás: CTGXFM, megsemmisíthetetlenység: HVZSM, örök lövés: WSV-TQ.

EARTHWORM JIM

Állítsátok meg a játékot és az 1-es irányítóval adjátok be a pá-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



lyaaátlépés kódját: A, B, X, A+X, B+X, B+X, A+X.

BIO METAL

Tartsátok lenyomva a JOBB/FEL irányt és az A+B gombokat, azután nyomjátok meg a RESET-et. Az intro közben egy "beep"-elést kell hallanotok, s most már elkezdhetitek a játékot. A pályákon a JOBB+SELECT és a BAL+SELECT segít az előre-hátra lépkedésben.

ALADDIN

A pályaaátlépés kódja a 2-es irányítóval történik, az OPTIONS képernyőn BAL, JOBB, START, SELECT, X, Y, B, A. A főképernyőn ekkor megjelenik a LEVEL SELECT opció.

RISE OF THE ROBOTS

Ezzel a kóddal a Supervisor választhatjátok ki második játékosnak. Az OPTIONS képernyőbe lépve nyomjátok FEL, JOBB, LE, BAL-t plusz valamelyik gombot az 1-es irányí-

tón. Ezután a PLAYER 2 karakternek választhatjátok az új robotot is.

WILD AND WACKY SPORTS

A kódokat Kelemen Norbert küldte Szombathelyről, minden SNES játékos nevében köszönöm őket. 1. rész: farkas, gyalogkakukk, kisfiú. 2. rész: farkas, kislány, nyuszilány. 3. rész: kacsalány, rózsaszín madár, kacsafiú. Végül egy kód, mellyel bármelyik pályát választhatjátok: nyuszilány, kisfiú, szemüveges szöcske.

STARWING

Az aszteroida pályán repüljétek túl a nagyméretű sziklán, utána várjátok meg a másodikat, amely a jobb oldalon tűnik fel. Lőjétek szét, ekkor egy csiripelest kell hallanotok és megjelenik egy madár. Repüljétek bele a testébe...

RAINBOW BELL ADVENTURES

A pályaválasztó kód RGPKD. Ha pauszáljátok a játékot és bebizsítok a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A kódot, minden extra a tiétek lesz.

TAZ-MANIA

A kezdőképernyőről a SELECT megnyomásával lépjétek az OPTIONS képernyőre. Itt adjátok be a következő kódot: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, JOBB, BAL. Így megkapjátok a pályaválasztás lehetőségét. Ha még tíz folytatási lehetőséget is akartok, ugyanott üssétek be a B, A, Y, A, X, A kódot.

AERO THE ACROBAT

Kilenc folytatási lehetőség szerkezhető, ha a kezdőképen (amikor Aero repked) az 1-es irányítóval beírájátok az X, Y, B, A, X, A, B, Y, FEL, JOBB kódot. Ekkor egy hangot kell hallanotok. Miután az összes élet elveszett, 9 újabb lehetőségetek lesz.

ROCK 'N' ROLL RACING

Válasszátok ki a PASSWORD opciót, nyomjátok START-ot és állítsátok be a játékosok számát. Ezután kódszónak 989Y CO2V WS6M-et írjátok be a VETERAN nehézségi fokhoz. A WARRIOR fokozat kódja J89! CO2V WS6M.

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Játék közben álljatok meg a párduccal és nyomjátok meg a B gombot a 2-es irányítón. Ezu-

tán a 2-es joy Y gombjával láthatatlanná tudtok válni, R-rel lassító módba kerültök.

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Az OPTIONS képernyőn tegytek a kurzort az EXIT-re. A 2-es irányítón nyomjátok be egyszerre az L-t és a START-ot, utána a START-ot az 1-esen. Egy új képernyő jelenik meg, ahol pályát tudtok választani.

X-KALIBER 2097

A kezdőképen az 1-es irányítóval adjátok be a JOBB, JOBB, BAL, BAL, FEL, LE, BAL, LE, LE, LE kódot - ekkor a zene újra kezdődik. Most nyomjátok meg az Y gombot. Menjétek a NEW GAME opcióra és nyomjátok ismét Y-t. Ekkor megjelenik a pályaválasztás (ha nem akaródzik neki, akkor Y helyett A-t nyomjátok).

STREET RACER

Négy rejtett pályát lehet előhozni ebből a szuper játékból a következő trükkal. Az OPTIONS menüből lépjétek a CUSTOM CUP-ba. Most nyomjátok L, R, L, R, X, Y-t. Ha most végignézték a pályákat, 4 újat találtok, melyeket ki is lehet rögtön próbálni.

DOUBLE DRAGON V

Ha ki akarjátok próbálni DOMINIQUE-t vagy a SHADOW MASTER-t, a főmenü képernyőjén nyomjátok L, R, FEL, L, L, LE, R-t. Ezután már őket is tudjátok választani.

BUBSY 2

Ha a címképernyőn FEL, Y, Y, Y, LE-t nyomtok, az egész játék "fél gravitációban" működik majd. A pályák talaját gumivá tudjátok változtatni a B, A, B, Y kóddal. Maximum bombátok lesz, ha az X, X, FEL, LE, X kódot használjátok. Végül a 99 "lyuk" megszerzéséhez nyomjátok R, FEL, SELECT, SELECT-et.

GAME BOY

MORTAL KOMBAT

Nyerjétek meg a játékot valamelyik harcossal. A megnyerés végén, amikor megjelenik a THE END felirat, nyomjátok az irányítót BALRA/FEL plusz az A és SELECT gombokat addig, amíg a kezdőkép megjelenik. START után GORO-val lehetetek!

Martín



NEWCOMER

Miután rájövünk, hogy szeretett feleségünk egy idegen férfival randevúztat, elhatározzuk, hogy rögtön és a lehető legalaposabban megtoroljuk ezt a féltreelépését. A megtorlás olyannyira jól sikerül, hogy már csak akkor térünk magunkhoz, amikor előre megfontolt és különös kegyetlenséggel végrehajtott kétrendbeli gyilkosság vádjával letartóztatnak. Aztán ismét a totális elbőrülés következik és mikor felocsúdnak, egy hangulatos, de teljesen ismeretlen helyen találjuk magunkat. A fejünk még eléggé zúg, de most nem érünk rá ezzel foglalkozni, mert egy meglehetősen zilált külsejű alak közelít hozzánk, sőt meg is szólít bennünket. Megtudjuk tőle, hogy egy szígtelen vagnyunk, ahol még jópár hozzánk hasonló kaliberű fickó tartózkodik. Ez azt jelenti, hogy közönséges fegyencek lettünk, de a szígtelen ezt a jóval előkelőbb hangzású JÖVEVÉNY szóval helyettesítik. A fickó még magyarul valami Ezredesről, aki az egész várost rettenésben



dájával. Ezt elmondani természetesen lényegesen egyszerűbb, mint megcsinálni, hiszen a játék méreteire mi sem jellemzőbb jobban, mint az, hogy csak 6 lemezre fért rá.

NÉHÁNY TIPP AZ INDULÁSHOZ:

- az ezredes jelvényéhez Mendoch atyánál juthatunk (kövessük a csavargót a játék elején, majd válasszuk az "úgy halottam ..." kezdetű szöveget).

- segítséget kaphatunk ugyanígy a bejáratosztó őrző szerzetestől 200 creditért (csak úgy adjuk oda, ha ő kéri, különben fújhatjuk a pénzünköt).

- az itt található persely kinyitásával ne is próbálkozzunk, mert a szelíd szerzetes szitává (alliterrációnak sem is rossz) lö bennünket.

- az elején felesleges gyógyítani magunkat, hamar rendbejövünk.

- a Jeffrey névre hallgató úriembernél a FEGYVER szót alkalmazzuk, így - természetesen nem ingyen - hozzájuthatunk egy vadász-

puskához, nemeg a szükséges főszerhez, ezen kívül puska szak-tudásunkat is hajlandó fejleszteni.

- az AGRO SZEKCIÓ-
ban lehet egy kis pénz-
hez jutni. Ha beme-
gyünk, barangoljunk

keresztfolyosóban. Valahol kiírja, **MUNKA**. Ezen a ponton haladjunk íg bírunk. Ha ez megvan, akkor áll-
ptól, menjünk tanulni, csaiszizni.

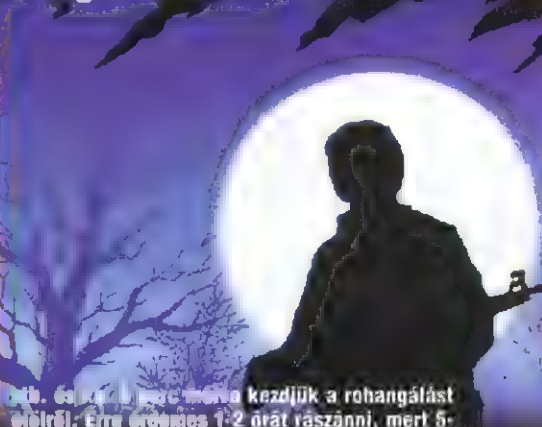


tartja, meg valami Murdock atyáról, aki mint a neve is mutatja, pap, és az ő tiszte a fegyven... pardon, a jövővények fogadása, tehát most nekünk is hozzá kell mennünk. Előtte azonban felöltözünk a pasas (kinek neve Peter Waarden) hozta ruhákba, pontosabban rongyokba, mert az előrelátó yardok a szó szoros értelmében mindent legomboltak rólunk... Feladatunk, hogy megszüntetve a szigeten uralkodó káoszt, összehozunk egy értelmes emberekből álló csapatot, és leszámolunk a fent említett Ezredessel és ban-



egy kicsit a keresztfolyosóban. Valahol kiírja, hogy 1 ÓRA MUNKA. Ezen a ponton haladjunk keresztül, amíg bírunk. Ha ez megvan, akkor álljunk fel a géptől, menjünk tanulni, csaiszizni.

Üdvözöllek jövevény, készülj a végső kalandra!



1. hét: 6. október 1-jén kezdjük a rohangálást előrelől. Erre érdemes 1-2 órát rászánni, mert 5-6000 kredit soha nem jön rosszul.

- a zenedobozos fiúnak említsük meg a RUN DMC-t.



a vegyesbőrtán használjuk a SZERETŐ szót,
majd a kapott tárgyat adjuk oda a magát SAN-
CHO PANZA-nak képzelő spanyolnak.

- a tuncdöben van némi pénz meg egy öltöny
csak keresni kell.

Ennek alapján már utolértem. Ja, és még egy fontos tanács: térképezzetek, sokkal áttekinthetőbb lesz a játék. Kellő számú érdeklődő esetén bővebb leírattal bírókat is képezünk a játékról. Iratkoztok!

1, 1, 3

576^{Byte} ÉRTÉKELO
NEWCOMER KIALJA VALHALLA

grafika

hang/zone

közvetlenség ■■■■■■■■■■

k i b v s

93%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386

CO:1 ZENE-SB SBPRO GUS ROLAND ADLW

CSECSEVEGŐ

ORIGINAL

since 1992

Natúr material,
Készítve Európában

HOMBÁR KOMBAT I

Howdy Zolee! Nnna. Most épp hétfő reggel van, és mivel nincs első óráim, bátorodom neked egy levelet írni. (...) Van egy nagy problémám. Ez a probléma pedig egy szó csupán: EROSZAK. Ennek az egy szónak, ennek az érzésnek a hulláma söpört végig ezen a bolygón. Videók, képregények, játékok ezrei táplálják bele a kisebb gyerekekbe (meg talán a nagyobbakba is) az erőszakot, a gyűlöletet. Teszem azt Computer Karácsony: volt ott egy PC CD, amin valamilyen akciójáték ment (egy kommandóosztagról szolt). Teljesen digitalizált az egész, ÉLŐ EMBEREK mozogtak a képen, és neked a rosszakat egy kis pisztolyábrával AGYON KELLETT LÖNÖD. A lelőtt ember (akár jó, akár gonosz volt) a lövés hatására elterült és MEGHALT, OTTMARADT, mint egy igazi HULLA! (...) Jó, gondolom most jön az, hogy: "Még jó, hogy a gyerek a számítógép előtt éli ki az öldöklésvágyát!". Hallottál te már arról a két kissrácra, akik egy videofilm hatására (amelyben egy vérengző csecsemő ölte meg az embereket) brutális kinzások után megöltek egy 4 éves gyereket? Az elkövetők 14 éven aluliak voltak! Vagy láttad a Karate Kid 3-at? A végén látható rúgást még két hónappal utána is láttam az utcán, ahogy az egyik gyerek mutatta a másinak... Nekem itt van a fejemen a sebhely, ami azt mutatja, hogy a bátyám látta egy filmben a dzsiu-dzsi-cut! Megmutatta nekem: úgy verte bele az ágytámlába a fejem, ahogy a filmekben szokták. Csak ennyit a számítógép előtt kiélt öldöklésvágyról... (bocs, Zolee, ne érts félre, NEM TÉGED BARMOLAK LE, csak egy kis képet szeretnék arról adni, hogy mihogymerre...) Aláírás: külön kérésre név nélkül."

Kedves Levelezőtársam! Látom tapasztalt rejtjelező vagy, ugyanis csak második olvasásra hámoztam ki levedből a valódi mondanivalót (először leperzseltem a szórt a kezemről, mikor gyertya fölé tartottam, hogy a tejfel írt sorok is láthatóvá váljanak. Persze egy csepp tej sem volt a papíron, csak egy jókora libazsir paca. Hosszas kémiai elemzés után rájöttem, hogy ez

utóbbi tőlem származott, mivel zsírosdeszkát majszoltam olvasás közben). De végül megfejtettem az üzenetet: ez itten egy elkeseredett öccs sikolya, halálhörgése, segélykiáltása. Kedves Nevenincs! Hiszen téged KIVERNEK! Te a brutalitásnak és az erőszaknak az áldozata vagy, melyeknek "a hulláma söpört végig ezen a bolygón." Újságíró társaimmal (név szerint Fernando Martinez, Wary Zotyesz, Tidzsi Whocares, Ancy Lifestyles közreműködésével) azonnal kommandóakciót szerveztem a kiszabadításodra, de hirtelen valami isteni villám hasított belém. Álljon meg a helybenjárás! Az írásod kinézete és stílusa nagyon ismerős volt. Meg az aláírásod is: külön kérésre név nélkül... Hmmm. Nem telt bele egy fertályóra és rájöttem az igazságra: a bratyód áll a rejtély mögött! Egy éve tőle kaptam egy hasonló hangvételű irományt, amelyben ő is nagyon következetesen a "Make Love Not War" elv mellett teszi le a voksát, még egy Flower Power feliratú hippy jelvényt is mellékelte leveléhez. Mélységesen megvetette azokat a játékokat, amelyek az erőszakot szítják, rosszra csábítják a gyerekeket, stb, stb. Aztán tessék, kiderül, hogy odahaza naponta becsomagolja a kisöcsit és beteszi a csomagmegőrzőbe. Hogy is van ez? Bocs, Nevenincs, "ne érts félre, NEM TÉGED BARMOLAK LE, csak egy kis képet szeretnék arról adni, hogy mihogymerre..." Ja, és mindkettőtököt szeretlek. Yo! Y'know what I'm sayin'?! Peace!

HOMBÁR KOMBAT II

"Hoppá a haverom épp kikapott M. BISON-tól megyek segítke! ÁÁÁÁÁÁÁÁÁ is kikaptam. A b*** most neki áll Mortal Kombat-ozni. Háhá! Most én is megyek..... Háhá! Visszajöttem! Sz*** vertem Sub-Zero-val! Most meg azzal fenyeget, hogy beírja, hogy FORMAT C:!!! ÁÁÁÁÁÁÁÁ!!! Ez a b*** tényleg beirtal! Még jó, hogy nem találja az ENTER-t!! (kezdő). Ez mind hülyeség!!! Profik vagyunk!!! Az M. BISON meg sem tud ütni!! Aláírás: Gradvult Tamás alias THE DEATH"

Na és ehhez mit szóltok? Nevenincs kollega, önnek hogy tetszik? Nem pite mi? Ez a fiúcska csak azért írt, hogy ezt az információtól duzzadó, "intelligenciahiányados konvergál a nullához"-történetet megossza velünk. Viszont abban biztos vagyok, hogy ez a gyerkőc, annak ellenére, hogy igen alacsony az élményküszöbje, egy békés kisiskolás, aki valójában az esti mese után már húzza a lóbort, csak hétvégén maradhat fenn és nézheti az "Erogén Zónák" vagy a "Bélférgek" című sorozatokat és a család macskájának is csak néhanapján köt csengőt a farkára, nehogy megzizzenjen szegény. Nem vásott gyerek ő, és nem is lesz belőle haramia, csak még nem tudja megkülönböztetni a "tuti"-t a "buti"-tól.

KAPCS. FORD.

"Szasz Zolee! Tegezlek O.K.? Én egy tizenhárom éves kölök vagyok, és a T. Mihány isk.-be járok. Azt mondják ez a legrosszabb isk. a környéken. Van benne valami. BOCS a helyesírásmórt, és azért, mert írógéppel írok, de ha kézzel írnék el sem tudnád olvasni. A suliban az egész hét unalmas, és minden hét egyforma. Ráadásul semmilyen szám. gépem nincs, ezért mindig unatkozok... illetve unatkoznék, ha nem lenne az 576. Csakhogy nem tudom meddig bírom még gép (számító) nélkül. Éppen ezért írok neked. Merthogy elhatároztam, hogy összegyűjtök annyi pénzt, hogy vegyek egy 286-ost, és átalakítsam mondjuk egy 386-osra. És tőled szeretném megkérdezni, hogy mit kéne venni hozzá és megérné-e. ADIOS a.i.: Koi Balázs."

Cső Balu! Kösz a lev.-t, max. K.O. volt. Szerintem ne vegyél semmilyen 86-ost se, mert dög unalom egész nap csak szám. gépezni. És le merem fogadni, hogy mást se csinálnál egész nap, mint a gép (számító) előtt ülnél és totál eltompítanád az agyad. Helyette van 1-2 5letem, hogy mit tégy: keress új isk.-t, új írógépet (amelyik ism. a hosszú ékezeteket) és haverokat. Lehet, hogy egyikőjüknek lesz egy 286-osa és akkor baráti körben unatkozhattok egész hetén, mert max. egérversenyt futtatható rajta.

Zolee

CD

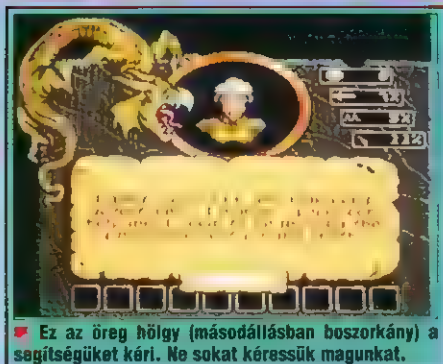
32

32. oldal



Kissé csalódott voltam, amikor izgatottan betöltve a legfrissebb CD32-es anyagot, a DRAGONSTONE-t, a csodás intro helyett egy nagy semmit (bejelentkezést, karakterválasztást, játékekezdést) kaptam. Aztán később már nem is bántam, hiszen maga a játék sem különbözik szinte semmiben az 500-as változattól, úgyhogy fölösleges nyálcsorgatás lett volna úgys az egész. Szóval ott álltam egy nyeszlett karddal a kezemben és bösen suhogtattam...

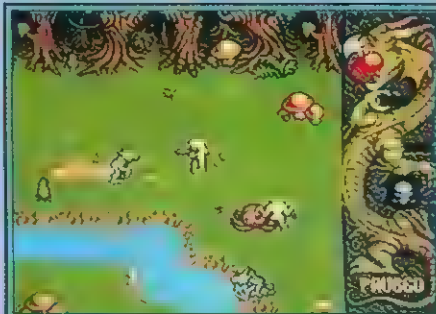
NA, ÁLLJON MEG A MENET!



■ Ez az öreg hölgy (másodállásban boszorkány) a segítségüket kéri. Ne sokat kérszük magunkat.

A bevezetőből legtöbbször azt gondolhatjátok, hogy egy tök zsenge játékról van szó, pedig ez nem így van. Sőt! Régen kalandoztam ilyen jól az elmúlt néhány hónapban. Jobban mondva nemcsak kalan-

doztam, hanem törtem a fejem, örültem taktikáztam és menttettem az irhámát. Ugyanis a játék nagy része akciókból, harcokból áll, megtűzdelve jópár logikát, megfigyelőkészséget és jó tájékozódó képességet igénylő feladvánnyal. Hősünk egy misztikus módon életre keltett kísértet, aki egy vakító villanás kíséretében jelenik meg egy tisztáson. Küldetése egy

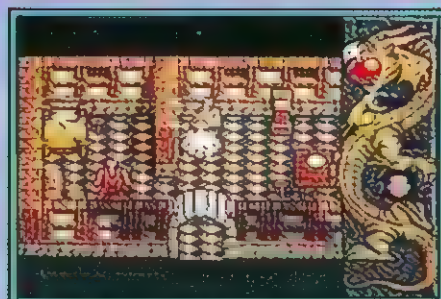


■ Az a kis füles manó elszaladt, amikor egyet suhintottunk felé a kardunkkal és elhívta még két haverját.

bizonyos Agon nevű gonosz elpusztítása, aki orkjaival, goblinjaival és egyéb földöntúli teremtményeivel tizedeli a békés lakosságot. E misszió végrehajtásáig 7 szinten számtalan helyszínt (erdőseket, falvakat, földalatti járatokat, sárkánybarlangokat) kell bebarandolnia, mindenhol az életével játszva. Akikkel összeakadunk, nem feltétlenül a vesztlünket akarják, sokan segítséget kérnek vagy adnak. Ez a gyakorlatban jobbra úgy

néz ki, hogy ha egy eszméletlen hosszú folyosórendszer végén összeakadunk egy öreg varázslóval, akkor neki pont az a gyógynövény kell, amit a bejáratnál hanyagul félredobtunk. Jótanács: mindent tartunk meg, minden zúgba lessünk be (vizsgálni a piros gombbal lehet) és mindenki beszélgessünk (már aki hagyja magát).

A NEHEZÍTŐ TÉNYEZŐK



■ Korai lesz még az ágybabujás - ugyanis ez az első helyszín, ahogyan elindultunk küldetésünkre.

Amint előre haladunk a játékban, egyre érdekesebb helyszínekre jutunk és egyre nehezebb ellenfelekkel kerülünk szembe. Tényleg igaz: támadóink tanulóknak, nem tűrik bambán az ütlegeket, inkább elszaladnak és csapatostul jönnek ránk, ha egyedül nem boldogulnak velünk. Aztán itt vannak a barlangrendszerek vagy a katakombák védelmi berendezései. Embertpróbálók a folyamatosan lövöldöző tűzköpek vagy a hőkövetős tűzlabdák. Ezeken a helyeken már a reflexek sem segítenek, hanem előtte be kell gyűjteni annyi scrollt, amennyit csak tudunk (vagy még annál is többet) és folyamatosan elpuffogatva a varázserejüket, tudjuk csak átvészelnünk ezeket az akadályokat. Szólnom kell még a megoldandó talányokról is. Vegyük példának a vörös gömb esetét. Egy ajtó nyitásához kellene, de az istennek nem találjuk sehol. Egy helyen megpillantunk egy nagy sziklatömböt, amit az előzőleg megfelelő összetevőkkel kotyvasztott négy-szél-varázslattal (wind scroll) egy mély lyukba taszajunk. Onnan a föld-erő-varázslattal felemeljük (mint Yoda a Jedi visszatérben), majd tűzzel felhevítjük és a víz-erő-varázslat segítségével lehűtjük: máris kiolvadt belőle és gömbbé szilárdult a magma. Végül, de nem utolsó sorban a dolgunkat nehezítendő a felsőbb szinteken kapcsolókkal is találkozunk. Egy kapcsolás itt, egy hid megjelenik ott. Ismerős séma, de izasztó, amíg megtaláljuk a falba/bokorba/föld alá rejtett pöcköket.

EGY SZÓ MINT SZÁZ.

Jó játék ez a Dragonstone. Grafikailag ugyan korántsem használja ki a CD32 lehetőségeit, a zenék és a hanghatások sem CD minőségűek, de jól megkomponáltak és életszerűek, a feladatok pedig elég bonyolultak (mondjuk a Helmdall 2-höz képest pitek, de nem baj). A bebarandolandó terület kellően nagy, könnyen el lehet tévedni benne, az ellenfelek csak odafigyeléssel győzhetők le, számos gondolkodtató feladat is van a játékban, mindamellett, hogy végül is ez egy akciójáték.



■ Az öreg varázsló nem hídpénzt szed, hanem segítségünkre lesz. Nehogy iekaszaboljuk.

HÓK POKE USZ

A DEBUG PARANCSSAL HASZNÁLATA

Valószínűleg nem egy alkalommal ezzel a DOS parancssal kell majd végrehajtani a műtétet, hogy kedvetek szerint tudjátok játszani kedvenc programjaitokkal. A bepötyögése után láthatjátok, hogy a DOS promptja megváltozik. Ilyenkor kell beírni a megadott csalásokat. Mielőtt azonban mélyebben belemásznánk, néhány baráti jótanács:

- Mindig csináljatok egy biztonsági copy-t az átírás előtt álló file-ról, nehogy valami bibiből kifolyólag játszhatatlan legyen az egész játék. Ezt lehetőleg egy .bak kiterjesztésű file-ba másoljátok, márcsak azért is, mert ez a security copy-k "hivatalosan" használt kiterjesztése.

- Mindig abban a directory-ban kell végrehajtani a parancsot, amelyikben a modifikálandó file található.

- Mindig szóról szóra azt csináljátok, amit megadunk.

A DEBUG parancson belül sok lehetőség áll előttünk, ám mi csak a legfontosabbakat és legalpvetőbbeket mutatjuk be nektek. Ezek a következők:

- NY.MMM**: N az editálandó file kiválasztása; Y a file neve [plusz a kiterjesztése]

- L**: L a file memóriába töltése, s ha ezt megtettük jöhet a következő lépés, az...

- E**: Edit + az új értékek. A file átírása itt történik meg.

- W**: Mentés.

- Q**: Kilépés.

Körülbelül így fog kinézni egy "feladatsor" (a példa a HIRED GUNS című játékhoz készült):

Tehát belépünk a játék alkönyvtárába és beírjuk: DEBUG (change prompt), majd üssük be:

-NHGGAME.EXE

-L

-E 9CBE 90 90 90 90

-E A97F 90 90 90 90

-W

-Q

Ezzel a trükkel végtelen muníciónk és legyőzhetetlenségünk lesz.

FIRST SAMURAI

Igaz, hogy régi a játék, de ki tudja... mindig van valaki, aki nem olyan ügyes és még mindig elakad valamelyik pályán. Ha kíváncsiak vagytok a többire is, akkor ezekkel indítsátok el a játékot:



-**SAMVGA1.COM**: első pálya

-**SAMVGA2.COM**: második pálya

-**SAMVGA3.COM**: harmadik pálya

-**SAMVGA4.COM**: negyedik pálya

SPACE ACE 2

Régi játék nem vén játék, mondhatják azok, akik még mindig elakadnak valamelyik pályán. Nekik csak ennyit kell beírni:

RAPTOR

Szeretnétek egy erős fegyvert mindenféle "erőkifejtés" nélkül megszerezni? Játék közben nyomjátok be a **BACKSPACE**-t. Csak nem egy Death Ray, amit ott látok? (Remélem tudjátok miről van szó, ugye ?!)

JURASSIC PARK

Először is csináljatok egy biztonsági másolatot a **JP2D.EXE**-ről (**COPY JP2D.EXE JP2D.BAK**), majd a 3D-s file-t másoljátok át a 2D-be (**COPY JP3D.EXE JP2D.EXE**). A JP.EXE-vel töltsétek be a játékot és ... MEGLEPETÉS: egyből a földalatti pályákon kezdtek, s a tetejébe az energiátok "csontig" fel van töltve. Hát nem aranyos?

FLASHBACK

Akartok 255 életet a második pályára? Igenlő válasz esetén írjátok be:



DEBUG... (a DATA alkönyvtárban!)

-NLEVEL2.PGE

-L

-E 010A FF

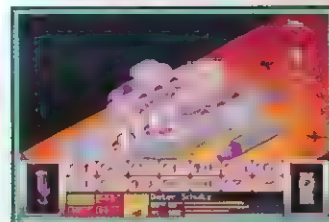
-W

-Q

Ha a harmadikra szeretnétek ugyanennyit, akkor a LEVEL2 helyett LEVEL3-at üssetek be, és így tovább...

U.F.O.

Kapjátok elő a már jól bevált hexadecimális editort. Váltatok annak a mentésnek az alkönyvtárába, amelyiket változtatni szeretnétek. (Ez GAME_1-től GAME_10-ig terjed). Ezután editáljátok a LIGLOB.DAT file-t és az első sor első négy számpárját írjátok át **FF FF FF 30**-ra. Mostantól nem lesz több gondotok a pénzzel.



PRINCE OF PERSIA 2

PRINCE MAKINIT vagy **PRINCE YIPPEEYAHOO**-val indítsatok. Ezekkel aktivizáljátok a következőket:

- **ALT + N**: ugrás a következő szintre

- **SHIFT + T**: plusz egy élet (max. 12 lehet)

- **K**: az összes ellenséget likvidálja a képernyőn

- **SHIFT + R**: annak a szobának a számát láthatjuk, amelyikben éppen tartozkodunk

- **SHIFT + I**: megfordul a kép

- **F1**: lassítva látjuk a mozgásokat

WOLFENSTEIN 3D

Ez alkalommal a nagy öreghez is sikerült néhány segítséget találnom, melyek főleg azoknak lesznek hasznosak, akiknek nem sikerült a végéig eljutni. Szóval, **WOLF3D-GOOBERS** beírásával kezdjünk (a kötőjel fontos). Mikor bent vagyunk a játékban egyszerre nyomjuk be a **SHIFT**, **ALT**, **TAB** és **BACKSPACE** gombokat. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie a képernyőn: "DEBUGGING KEYS NOW AVAILABLE". Sikker estén a következő gombkombinációk állnak rendelkezésünkre:



TAB + W: akármelyik szintre ugorhatunk

TAB + E: ugrás a következő szintre

TAB + I: plusz muníció, élet és extra 1000 pont

TAB + 0: legyőzhetetlenség ki/be

XENON II

Ugye milyen idegesítő, hogy mindig a vége előtt egy kicsivel ölnek meg? Seba! egy DEBUG parancssal megoldható az egész:

-NXENON2.EXE

-L

-E 456B C7

-E 456F 27 00 03

-E 5845 B8 00 00

-W

-Q

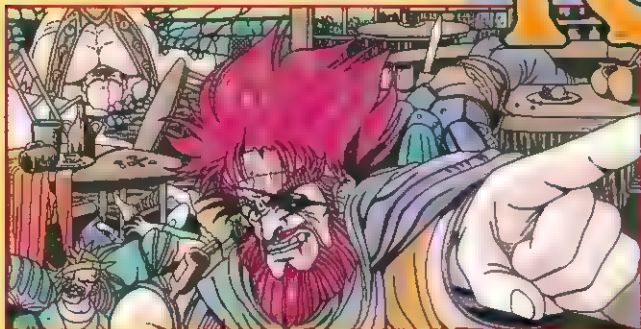


És készen is vagyunk!

Rácz Gyula

Egy hős lovag vérfagyasztó kalandjai és nőügyei.

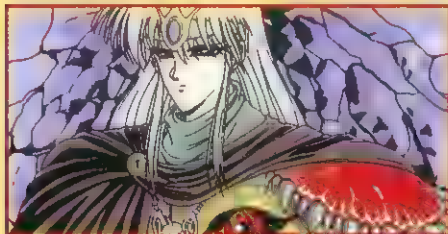
Vajon miért van az, ha betöltök egy Megatech játékot, addig sosem nyugszom, amíg végig nem játszom? Így volt ez a Cobra Missionnel, és így volt most ez a Knights of Xentarral is. A költői kérdésre azt hiszem egyszerű a válasz: mert semelyik más szerepjátékban vagy RPG-ben nem találhatunk olyan remek japán stílusú grafikákat és annyi humort, amennyi a Megatech játékaiban van. Igaz, az említett humor sajnos csak azok számára érthető, akik jól értik az angol nyelvet, hiszen kizárólag csak a párbeszédekben elhangzó poénokról van szó. Ja, és persze van még egy nem utolsó szempont, amiért sokan rajonganak a Megatech játékokért: nevezetesen, hogy egyikből sem hiányzik a szex.



■ A puhány rablóbandával pusztá közel bántam el.

AZ ELŐZMÉNYEK

Ezúttal egy hős lovag, Desmond szerepébe bújhatunk, aki ugyan kicsi is, meg bűdös is, ám mégis alig tudja levakarni magáról a nőket. A történet elején épp megtérne pihenni egy kis Squalor Hollow nevű városkába, amikor banditák támadják meg, s mindenét elveszik. Hősünk kalandjai során hamarosan kiderül, hogy démonok állnak a gaztett mögött, Desmond tehát segítségül hívja barátait: Phoenixből Rolfit, az izomkolosszus Sárkány Lovagot, és Arcadiából Lunát, a varázslónőt akihez - bár mindig is tagadja - gyengéd szálak fűzik. S hogy miért van hősünk a démonok útjában? És hogy ki valójában Arstein, a titokzatos Sötét Lovag? A történet végére sok más dolog mellett ezekre is fény fog derülni.



■ Arstein mindig előttem járt egy lépéssel. De vajon ki ő valójában?

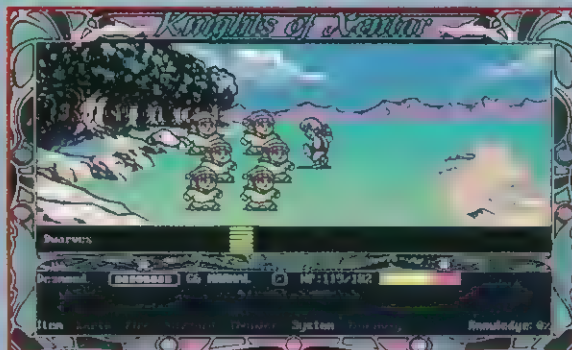
A JÁTÉK MENET

Kalandjaink során, mint minden szerepjátékban, leginkább hősünk energiájára (HP) kell figyelnünk, amelynek maximális értéke úgy növekszik, minél magasabb szintre jutunk (azaz minél több rosszfiút nyírunk ki), de lehet - méregdrága - italokkal is növelni. Lecsökkent energiánk visszanyerését három féleképpen érhetjük el: italokkal (Item menüpont), varázslattal (ha már velünk van

Luna), és alvással. Ez utóbbi a legkifizetődőbb persze, hiszen az alvással Luna varázsereje is feltöltődik, de ezt természetesen csak egy fogadóban tehetjük meg. Lunával egyébként sokkal könnyebb lesz a játék, hiszen onnantól szinte csak az ő varázsereje fog számítani. A másik fontos dolog a pénz (Sovereign), ugyanis az ita-

KNIGHTS

loktól kezdve a fegyverekig mindenért fizetnünk kell. Pénzt különböző helyeken keresgélve, illetve a kinyírt ellenfeleinktől tudunk szerezni. Mellesleg minden apró zugba, cserépbe, ládába, koporsóba, stb. érdemes benézni, ugyanis nem csak pénzt, hanem energiatárolókat, varázserőitalokat, de néhol még fegyvereket, páncélzatokat is találhatunk.



■ Priscilla törpéit alaposan megruháztam.

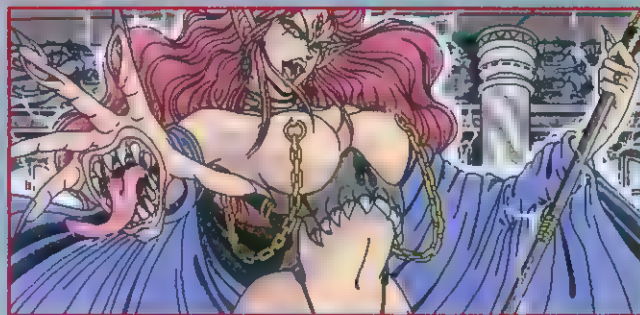
Nos nézzük, mit láthatunk még a képernyőn: a nevek melletti menüpontokkal állíthatjuk be, hogy az adott szereplő milyen erővel, milyen technikával, az ellenség melyik pontját támadja. Az alsó menüben az **Item**-mel a tárgyainkat használhatjuk, a **Magic**-kel varázsolhatunk (**Earth**-gyógyítás, **Warp**-utazó varázslat), a **Status** az embereink állapotának, vagy a "kincseink" megnézése, az **Equip**-pel adhatjuk embereinkre a megvásárolt/talált öltözekeket és fegyvereket, a **File**-l a load/save opciókhoz kerülünk, végül a **System**-mel a játékkörnyezet paramétereit állíthatjuk be. Harc közben ez a menü egy kicsit átváltozik, ugyanis Luna támadó varázslatai is itt jelennek meg, valamint a "Run Away" opció is, amellyel elmenekülhetünk, ha veszésre állunk. A harcokat tehát Luna varázslataitól eltekintve - a Cobra Missionnel ellentétben - nem mi irányítjuk, mi csak stratégiai utasításokat adhatunk.

AZ ÁRUKINÁLAT

A fegyverek típusaira most inkább nem térek ki, mivel egyrészt egy rakás van belőlük, másrészt úgyis mindig a drágábbik a jobb, tehát nem fog fejtörést okozni, hogy lecseréljük-e majd a felszerelésünk egy-egy darabját. Ár-

ra viszont fegyvervásárlásnál figyeljünk a fegyverek tulajdonságait mutató jobboldali menüben, hogy az a szereplő akinek venni akarjuk, hajlandó-e egyáltalán azt használni, azaz a neve mellett YES áll-e. A régi, elavult fegyvereket pedig mindig adjuk el (Sell), többé már nem lesz rá szükségünk. Akkor nézzük a használati tárgyakat: **Heal Potion - Energiatál:** 100 HP. **High Potion - Energiatál:** 250 HP. **Angelic Mist - Anyagi Kód:** 200 HP minden szereplőnek! **Smoke Grenade - Füstbomba:** azonnali elmeneküléshez. **Skunk Oil - Görényolaj:** a szabadban távol tartja hőseinketől az útonállókat, ám zárt térben hatástalan.

Magic Wing - Varázsszárny, mely az utolsóként látogatott városba repíti hőseinket. **Magic Nut - Varázsdíó:** 50 Magic Point. **Magic Potion - Varázstál:** 250 Magic Point. **Stamina Drink - Életerőtál:** emeli egy szereplő max. energiáját. **Speed Drink - Gyorsaságitál:** egy kiválasztott emberünk fürgeségét növeli. **Power Drink - Erőtál:** egy szereplő erejét növeli. **Vitamin Mix:** Egy adott szereplő intelligenciáját, a varázslatok szembeni ellenállóképességét növeli.

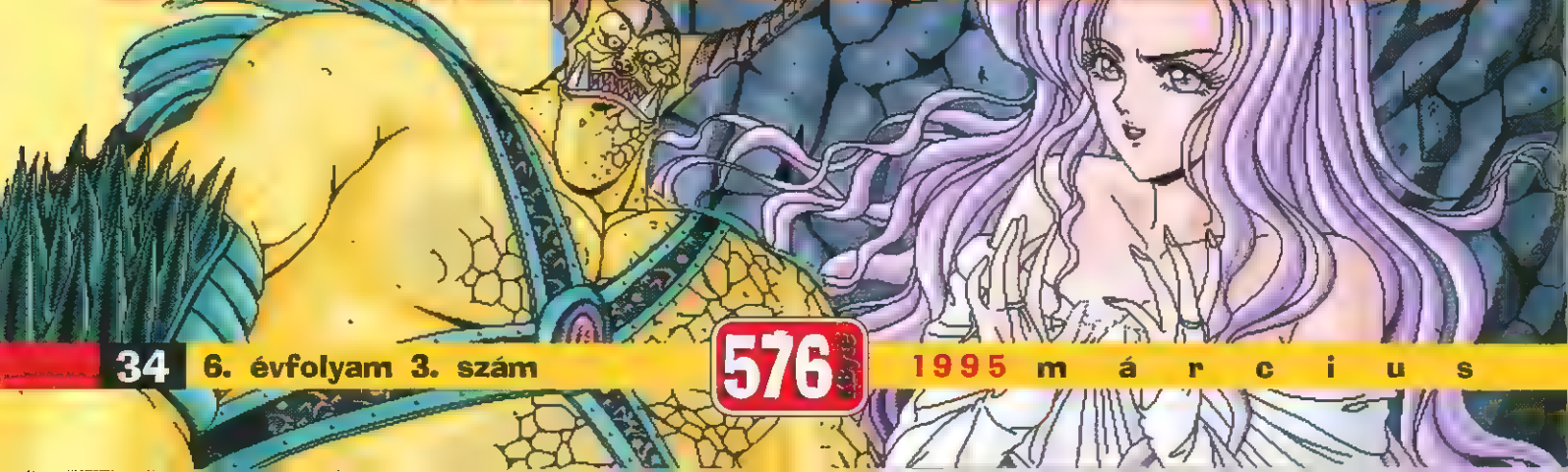


■ Az átkozott Haggis Luna testével csalta magához Linnamódot.

EGY KIS SEGÍTSÉG AZ INDULÁSHOZ

Miután az összevert Desmondot egy öregember, Larousse kihalászta egy szennyvízcsatornából, megtudjuk, hogy a rablók elvették legbecsebb fegyvereit, a Falcon Kardját, és a Genji Páncélját, s már valószínűleg el is adták. Úgy, ahogy vagyunk, ádámkosztumban menjünk a fogadóba, szabadítsuk ki Monát, s verjük össze a bandát. Ezután menjünk a

SZÉP, SZÍNES GRAFIKA, GYÖNYÖRŰ KANYOK, PIKÁNS HUMOR, A MEGATECH ISMÉT NAGYOT ALKOYOTT!



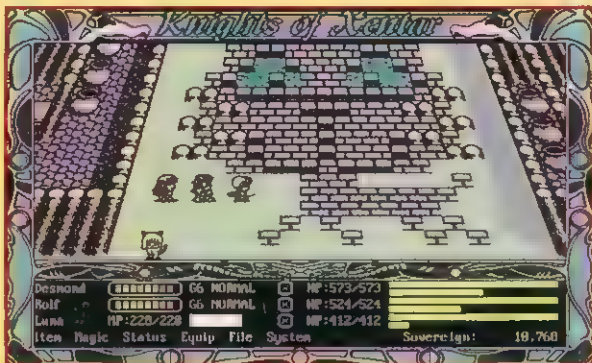


S OF XENTAR

város leggazdagabb emberéhez, Don Frumphoz, aki elmondja, hogy a bandafőnököt a várostól nyugatra, egy barlangban találjuk. Végre kapunk tőle fegyvert és ruhát, amit öltünk magunkra. Menjünk az említett barlangba, ahol kiderül, hogy a bandafőnök csak egy álcája volt egy démonnak, Byrtnek, aki viszont egyelőre még életben hagy minket. Don Frump házába visszatérve a kapustól értesülünk róla, hogy Frump északra ment Nameless Village-be üzleti útra. Menjünk utána, ám egy völgyben, a Frump féle vámszedőknél Larousse-ba botlunk. Segít nekünk átjutni a Frump féle barrikádon: egy medál megcsókoltatásával megállítja addig az időt, amíg átfutunk. Hamarosan rá kell viszont jönnünk, hogy az ál Larousse-szal és a medállal egy újabb démoni praktiká-

A FONTOS TÁRGYAK, AZAZ A "KINCSEK"

Mystic Marble (Bűvös Golyó): A Visel barlangját őrző varázslat megtöréséhez kell. Höfetherke, azaz Priscilla iga-



■ Újdonság a 3D-s nézet, ami viszont egy kissé lelassítja a játékot.

zít minket útba hozzá: Dreadsden külterületén él egy öreg, tőle kell kérnünk. **Magic Mirror (Varázs Tükör):** Az emberevő Tyrm megöléséhez kell. Priscillánál találjuk, aki Visel, a varázsló elpusztítását kéri cserébe.

Desmond (TM) Action Figure: Phoenixben a Desmond Toronyban a ládás rejtvény megfejtéséért kapjuk. Az egyik járőrelőnek tudjuk eladni Coventry-ben.

Ivy's Twig: Ezt a borostyán ágat Larousetól kapjuk, amikor Squalor

Hollowból rajta kívül mindenkit elrabolnak.

Entry Card: Belépő az arénába, azaz az annak használt külső temetőbe. Carnage Cornerben vehetjük meg.

Sexy Drawing (Szexis Rajz): Carnage Corners temetőjében egy ládában találhatjuk.

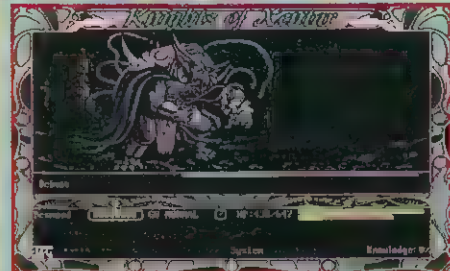
Transsexual Nuts: Ezt a "diót" Carnage Cornersben egy öregtől kaphatjuk a rajzért cserébe. Az ággal együtt az Arcadia völgyét őrző férfi távollátó varázslatot téveszthetjük meg vele.

Virgin Medal: Kalist várához az egyik kulcs. Arcadia hercegnőjétől, Dianától kapjuk a "szolgáltatásinkért".

Key of Kalist: Az arénában uralkodó démon, Yrnie hagyja maga után. Ez Kalist várához a másik kulcs.

Demonic Key: Kalist várából a kivezető kulcs. A vár bejáratának beomlása után legfelül egy kis szobában találjuk, és ugyanazon a szinten a randa pofánál a falon kell használni.

Tuna Liver Lumps: A macskák eledele, amit a kuttyák barlangjából kell megszereznünk, s visszavinnünk Feline



■ A sötétség istenével való találkozáshoz jól feltankoltam erőltallal.

Farmsra, Partesiának. Cserébe kapunk belőle mi is, amivel Moronviában el tudjuk altatni az őrt.

Pearl of Sorrow: A Szomorúság Gyöngye Moronviában Alice-nál van. (Csak akkor adja oda, amikor már elrabolták az egész falut a démonok.) A gyöngy Xentar templomának a kapuját nyitja.

Magic Gems (először az Item-nél mindig használni kell őket):

Magma Gem: tűz varázslat. Dreadsdenben az örökké a tűzhelyét bámuló ember adja Lunának.

Snow Gem: hóvihar varázslat. Kalist várában, Haggisnél, a démonnál van.

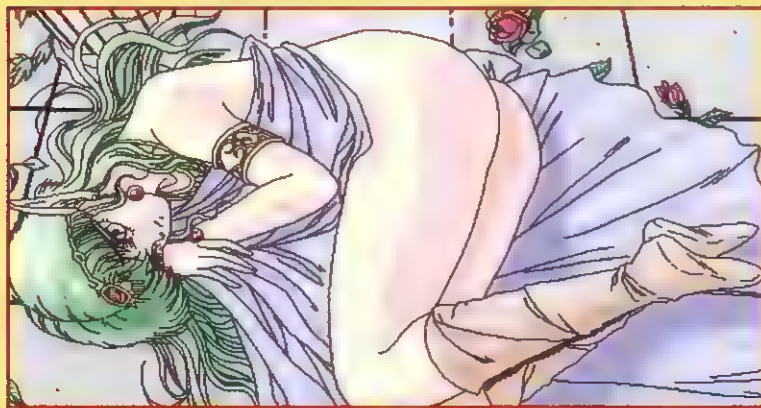
Lightning Gem: villám varázslat. Nero's Retreatben, a kincseit rejtetőtő pali egyik (patkányokkal teli) korsójában van. Csak Lunával találhatjuk meg.

Ha az itt leírt dolgok közül valami nem akar összejönni, azaz megtörténni, annak egy oka lehet: valamit még nem csináltunk meg előtte, vagy például valakivel nem beszéltünk, aki tanácsot ad, hogy az adott helyen mit kell csinálni. Ezt elkerülendő azt javasolom mindenkinek, hogy a városokban járva lehetőleg mindenkivel álljunk le egy kicsit csevegni, sose lehet tudni, kitől tudhatunk meg hasznos információkat.

VAN Zoltán

■ Desmondék még a mennyországba is eljutottak.

nak estünk áldozatul, ugyanis Desmond életerejé rohamosan elfogy. A városban keressük meg Don Frumpot, aki egy pincébe hív le minket, mivel azt mondja, ott van



■ Sylphie, a tündér Xentar Templomának a kulcsát őrizte.

a kardunk. Utánamenve viszont Don Frumpból is Byrt bújik elő, s most csak egy idegen hatalom ment minket meg a haláltól. Egy ismerős nő hang közli, hogy a kardunkat démonok lopták el, tehát nem lesz olyan egyszerű a feladat...

576 ÉRTÉKELO

KNIGHTS OF XENTAR

KIADJA MEGATECH

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PIVE

KORREKT

KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

89%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

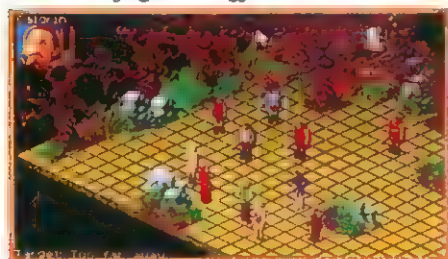
PC: RAM: 1MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PC ERKEZÉSI

STAR TRAIL

A Realms of Arkania trilogia történetének fonala tovább szövődik, hiszen a Blade of Destiny után megjelent a **US GOLD** gondozásában a **STAR TRAIL**. A játék helyszíne ismét Arkania, de sokkal több feladattal kell megbirkóznunk és változatosabb ellenfelekkel kell felvennünk a küzdelmet. Ennek megfelelően a készítők lényegesen átglyúrták a harcok le-



folyását: az eddigi szemtől-szemben perspektívát felváltotta az izometrikus látkép, amelyben nemcsak azt a karaktert és ellenfelét látjuk, akit éppen irányítunk, hanem valamennyi résztvevőt. Mindenki adott számú mozgásponttal rendelkezik, azokból kell gazdálkodni, hogy hányat lépünk, milyen támadási módszerrel, kit rohanjunk le. A távlati látképen tökéletesen szemmel követhető a csata állása, könnyebb az átcsoportosítás a partyn belül, egyszerűbb a továbbjutás és ezáltal a karakterek tápolása. A tapasztaltabb játékosok néha már frusztrálóan gyengének érezhetik majd a játékot, de a kezdő J.R.R. Tolkien rajongóknak igazi sikerélményt hozhat a játék.

MENZOBARRANZAN

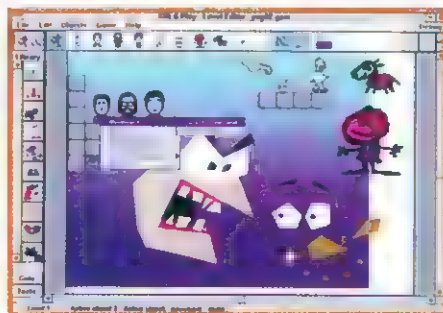
Szép idők járnak mostanában a szerepjátékok szerelmeseire, ugyanis még egy stílusra jelent meg nemrégiben az **SSI** házatájáról. A nyelvtörőnek is beillő című **MENZOBARRANZAN** a legtipikusabb Forgotten Realms környezetben játszódó RPG. Ott kezdődik, hogy csapatunk egy sikeres hadjárat utáni pihenőjét tölti, amikor vad elfek támadják és a Menzo-izé legrejtettebb földalatti bugyraiba hurcolják őket. Nosza, szabadítsuk ki őket! Innentől a játék inkább a harci képességeinket fogja próbára tenni, mint a gondolkodásunkat serkenteni. A már bevált 3D-s nézetet használja a program a megjelenítés-



hez, de ami például a Ravenloftnál még újszerűnek számított, az mostanra kissé régimódinak tűnik. A helyszínváltások a CD-ROM technika ellenére is felettebb akadoznak (bántó kimeredvesség), a hanghatások pedig satnyák. Viszont az inventory és a játéktér jól felépített, érthető és funkcióval rendelkező minden eleme.

EUROPRESS

Emlékszik még valaki a jó öreg C64-es Shoot'em up Construction Kitre? Tudjátok, amivel két perc alatt lehetett egy idétlen lövöldözős stuffot összebarkácsolni. Na most itt van ennek a kövületnek a '95-ös, PC-re eszkábált változata, a **KLICK & PLAY**, amelyet az **EUROPRESS** jelentetett meg a napokban. Nem mondom, a Wing Commander 3 korában egy ilyen tingli-tangli játékok készítésére alkalmas játékkészítő kiadásához jó nagy bátorság kell. Azt azonban el kell ismerni, hogy a kreativitást jobban fejleszti, mint a Mortal Kombat 2... A Windows alá installálható program leginkább lövöldözős, platform és fallabda játékok készítésére alkalmas, erre 600 féle háttér, grafikai elem, 500 féle effekt és 4 beépített (de újraserkeszthető) játék áll rendelkezésünkre. Minden akció/reakció



editálható (kezdve a labda pattogási iránytól/sebességétől, az ellenséges űrhajók mozgási rutinjain át a spiteütközések hatásáig). Látszik, hogy óriási munka áll a program elkészítése mögött, de az erősen limitált lehetőségek miatt nem számíthat túlzott sikerre.

PANZER GENERAL

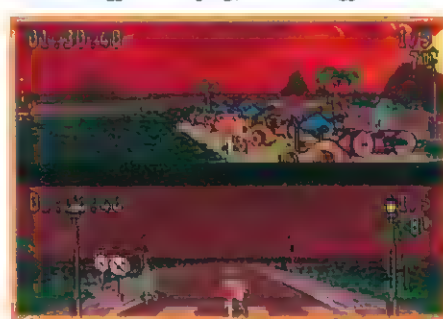
Annál nagyobb sikert érhet el a piacon a **MINDSCAPE/SSI** páros üdvöskéje, a háborús stratégiai játékok családjába tartozó **PANZER GENERAL**. Bár a stílus ösrégi, számtalan elődje is volt már, precíziásával és korrekt kivitelezésével magasan kiemelkedik közülük. A második világháború 38 csatáját vívhatjuk meg a birodalmiak vagy a szövetségesek oldalán a hatszög-technikát alkalmazó játékokban. A '95-ös elvárásoknak megfelelően a játéktér és az ikonok SVGA-ban jelennek meg, ezáltal az aprólékos felségjelek, jelzések és a szembenállók sematikus képei is szépen kivehetők. Gyengécskére sikeredtek azonban az átvezetőképek és csa-

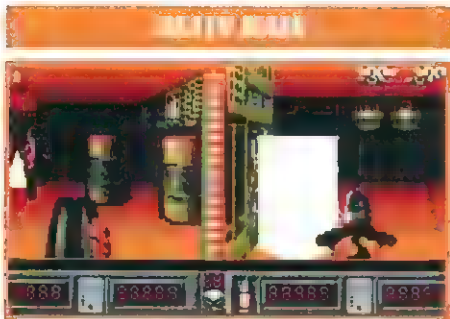


tajelenetek digitalizálásai, de szerencsére kikapcsolhatók. A stratégiai mélységszint beállíthatósága lehetővé teszi, hogy akár egy 10 lépéses villámháborút, vagy egy több hónapos (igazából több éves) háborút viseljünk ellenfelünkkel. Minél többet játszunk vele, annál inkább rájövünk, hogy nem az dönti el egy háború végkimenetelét, hogy ki nyert több csatát, hanem az, hogy ki bírja tovább idegekkel az átláthatatlanul összekuszálódott szituációkat.

BC RACERS

Zárórákor érkezett meg a **CORE DESIGN** legújabb örülete, amely - nem nehéz kitálatni - a manapság tomboló ősember/ősálat mania jegyében fogant. A **BC RACERS** egy igazán ötletes és felettebb mutatósan kivitelezett autószimulátor, melynek helyszíne az őskori Föld, szereplői között pedig felismerhetjük a XX. század legnagyobbjait, például Chuck Rockot és Chuck Juniort, Brick Jaggert és Jimi Handtrixet, de Granite Jackstone sem ismeretlen a hozzáértők számára. A kifacsart nevek mögött kacagtatóan aranyos figurák bújnak meg, a legagyafúrta cangákon, a legelborultabb öltözetekben. Természetesen mindegyikük más és más technikával versenyez, ki gyorsabb, ki jobban manőverez, ki pedig eredményesebben tud borsot törni az ellenfelei orra alá. Nyolcféle pályán mérhetjük össze tudásunkat a géppel vagy haverunkkal (akár osztott képernyőn is), minden pályán másféle háttérrel suhannak el mellettünk (kőkorszaki-szaki házikók, mammutcsordák, lávafolyamok, közuhatagok), a felvehető extrákról nem is szólva (turbófeltöltő, sérülés-eltüntető, stb). Az animációk pedig még a Chuck Rock sorozatban látottaknál is jobban betalálnak. Oltári nagy az anyag, ki ne hagydi!





Nem kerülhette el a végzetét az Amiga sem, őt is megfertőzte a Doom-vírus. A **DEATH MASK** nevű "parazita" az **ALTER-NATIVE**-től azonban csak messziről hasonlít a nagy elődre. 38 pályán keresztül (amik sajnos igencsak "alultervezettek" és gyakorta unalmasan terjedelmesekek) kell hajkurászunk őket és megtalálni a kijáratot, ötféle fegyver segítségével irthadjuk őket (tör, pisztoly, UZI, gépfegyver és a Schwarzeneggerék számára van egy speciális golyószóró - valószínűleg repülőgépek használhatták egykoron). Új ötlet, hogy egy képernyőn ketten is küzdhetünk - akár egymás ellen is. Ez csak első hallásra pazar dolog, ugyanis az osztott képernyő miatt elég nehéz észrevétlenül megközelítenünk a másikat... Vérben és loccsanó végtagokban nincs hiány, ebben nem marad alul a Doomban látott erőszakkal szemben. Az ellenfelek digitalizáltak, de elég gyenge minőségűek, mozgásuk is feletébb darabos. Azt viszont el kell ismerni, hogy a programozók bebizonyították, hogy az Amiga 500-as is képes gyors és finom 3D-s grafika mozgatóására, 1200-ason pedig még nagyobb felbontásban is figyelemre méltó a sebesség.



A cyberpunk örület tetőzni látszik így a 90-es évek derekán, amit a számtalan hasonló témájú könyv, film és természetesen játék megjelenése is bizonyít. A **GAMETEK** gondozásában jelent meg a **BLOODNET** Amigás változata, amely a stílus hamisítatlan képviselője. A program gépigénye nem csekély: A1200-as, 2 MB memória, merevlemez és Fast Ram kell a felhőtlen élvezet-hez. Ezért cserébe viszont igazi "cyber-érát" kapunk. A Manhattan és a cyberspace közötti egyenesen valahol félúton játszódó anyag szorítja szerint egy magányos komputerkalózt megmar egy vámpír és már csak néhány órája marad arra, hogy



valami ellenszert szerezzen a szervezetén villámgyorsan elhatalmasodó kór ellen. Útja során a legfurcsább szerzetekkel találkozunk, akik esetenként barátjaként szegődnek, avagy a halálát akarják. A szereplők szép renderelt hátterek előtt mozognak, egymással a legegyszerűbb point-and-click technika segítségével kommunikálnak. Rengeteg cucc vehető fel, a táblázatok áttekinthetőek és minden igényt kielégítenek, izgalmas a játékmenet, egyszóval meleg az anyagi!



A **DRAGONSTONE**-ról a CD32-es rovatban is olvashattok néhány haszontalan sort, de nem állhattam meg, hogy az Érkezési Oldalra is besuvaszam: ha másért nem, hát a szépsége és hangulata miatt. Ennyi féle ellenféllel, reflexgyakorlattal és megoldandó feladattal már régen találkoztam, mint a **CORE DESIGN** Amiga 500-asra is kiadott szerep/kaland/akciójátékában. Mint az előbbi összetett jelző is mutatja, igen átfogó feladatok várnak ránk a programban. Nem elég, hogy rendíthetetlen harcos módjára kell aprítanunk az ellenfeleket, hanem igen jó érzékkel kell kerülgatnünk a tűzlabdákat vagy lávafolyamokat, nomen a mágiával is jól kell tudnunk bánni. Ahol látszólag nincs megoldás, ott is van, csak el van rejtve a vakai szemünk elől: a kellő figyelmesség és körültekintő szemlélődés az egyik alapmivuma a játéknak. Ha nem vesszük észre a falon lévő apró kapcsolót, akkor az idők végezetéig keringhetünk a folyosókon anélkül, hogy egy tapodtat is továbblépnénk. Ebből is látható, hogy a játék kifejezetten nehéz, sőt embert próbáló, de a változatos hátterek, a jól eltalált hangeffektek mindeért kárpótolnak.



A **KICK OFF 3** már egy jó ideje a piacon van, de a napokban megjelent Amiga 500-asra az **EUROPEAN CHALLENGE** című változat is az **ANCO** gondozásában, amelyik a harmadik rész apró-cseprő hibáit hivatott kijavítani. Egyébiránt ez nem sok változtatást jelent, hiszen az alapfelállítás maradt a régi: a 3D-s hatás emelésének céljából körülbelül 60 fokos szögből oldalról láthatjuk az akciót, ehhez jön a több mint 2000 (!) fázisból felépülő játékosanimáció, az új típusú "játékosfunkciók", a 128 színű



megjelenítés és még sorolhatnám. A mozgáskombinációk valóban lenyűgözőek, az olyan bonyolult mozgások, mint például hátraszállós rugás, csukafejes vagy vetődő védés 10-12 fázisú animációs sorból tevődnek össze. Külön figyelmet érdemelnek az apró, villanásnyi jelenetek: a kapus tétlenül fordítja a fejét a laszti felé, ha már nem éri el, vagy a csatár méltatlankodása, amikor mellébombáz, stb. Ezzel szemben megmaradt a zavaró scroll-remegés, amely túl sok játékot együttes "szereplésekor" jelentkezik. Viszont megoldották a egy/két gombos joy problémát: egy gombossal is lehet passzolni és cselezni, nemcsak fejtel-
nül előrelőni a lasztit.



Mit tesz Isten, a minap kezembe nyomta a postás az **ICE** szoftverház (bár inkább "szoftverbarakk") küldeményét. Mivel majd' egy éve nem hallottam felőlük semmit, izgalommal bontottam fel a csomagot, amelyben aztán még nagyobb meglepetés fogadott: az **AKIRA** Amiga 500-as változata lapult a csomagban! Néhány perc múlva úgy ültem a széken, mint akit fejbeverték: ez lett a manga rajzfilmek koronázatlan királyából, Tetsuoból? Egy primitíven kivitelezett akció/mászkálós játék, amelyben megjelennek ugyan a film jelenetei és főbb hősei, de minek? Ki tud ma egy "ugord át a szakadékokat és kerüld ki a rosszfiúkat", vagy "ugráj el a rozzant csontvázak elöl"-stílusú játékot komolyan venni, főleg akkor, amikor az alapjául szolgáló film sokkal komolyabb adaptációt érdemelt volna. Ahhoz képest, hogy két teljes évig fejlesztették, nem látszik rajta sok munkának a nyoma. Nemcsak a lepusztult grafika, hanem a zörejszerű hanghatások és kriminális zenék is tovább rontják az összehatást. Nem hogy ne vedd meg, de meg se nézd, ha nem akarsz rosszul lenni. Szégyen, gyalázat!

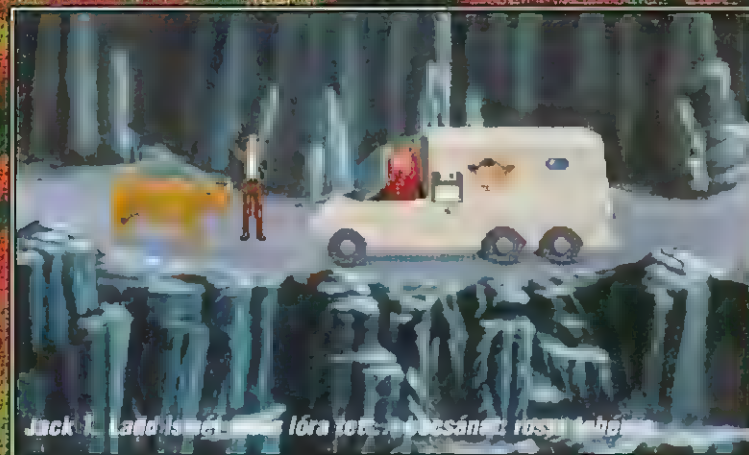


[illegible]

mészetesen jóval hosszabb, s átvezető filmekben gyönyörködhetünk. No, akkor lássuk a leírást, pontosabban a leírásokat mindkét szereplőre. Hátvevők az elsőbbség...

YSANNE ANDROPATH

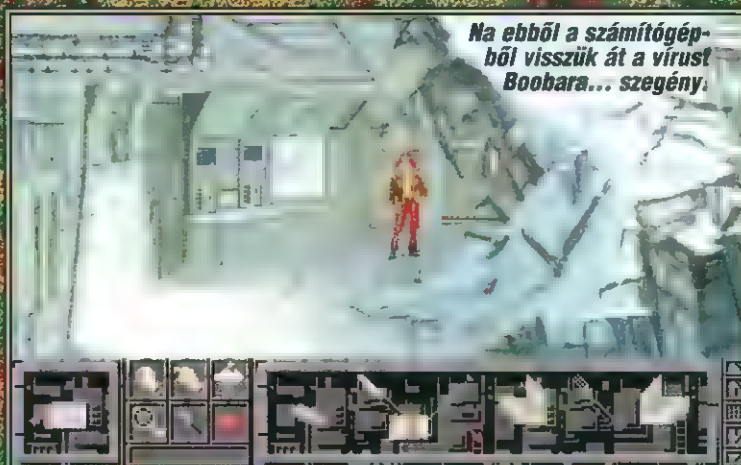
Epp indulnánk az Alkaseltz börtönbolygóra
bolygunkkal, amikor az időzavarok beállít

[illegible]

**UJDONSÁG A
INNOCENTHEZ KÉPEST?
SEMMI**

[illegible]

hazırda, tere-
den, bu operün
nisiyle, ma-
zemez, utazis
ni, kışma, ni
nisiyle, komp-
te, közli, ha-

[illegible]

JACK T. LADD

Akkor kezdett a történet. Jack meglátta, és a halálra-
nek gyakorlatozó meggyűz-
nek, és a tonnawall mellett
más. Ekkor feladatum a sz-
kés robban és cellánk k-
kapcsolóját (thérm) kap-
csolást, majd csatlakoz a
droidok, hogy javítsa meg
az meg javítsa k-
ket, s k-
jok megakadályoz a t-
szűkeket, k-
erátor, s a-
Isan-
A droid el-
Ysanne-
kéből elemek-
és a-
vissza a-
nek nyitva-
hajjuk a-
tyálva-
grit, majd-
mögől-
történet-
Akkor

Mint mindig, hazatértem a megközelítő helyre, a szomszédok ott nem bújnak ki. Az úrha!... vagyunk magunkban a kaját rájuk... a tölcseri is vagyunk magunk-



**Az utolsó bolygó a
monkok birodalma.**

bezz. Masszaima és a polycera vegyük is a kánnát, forrasztás és a megfagyott kánnál a lyukat az oldalon majd helyezzük bele a fűtőszert. Az építéshöz vegyük magunkhoz a csavart és az indítókulcsot, majd irányvonalra hőkötőkhöz, helyezzük bele a csavart és tegyük a kánnát a vízre. Időközönként nézzünk csak egy nem az irányjához való. Nyissuk ki a hőkötő paneljét, vegyük ki a szennyeződést, majd a szűrtelt kompartmentbebe szűrjük bele a hőt, kapcsoljuk ki a csavart magunkhoz. Menjünk le a létrára a közműre, helyezzük be a hőkötőt a kapcsolóját. Az eredmény: egy habos forrás. Mivel a csavart orsófordó alá, támasztás alá a hőkötő nem



This chapel is

A katonák
 hajlékai
 1907. Várat
 csaparkulcsa
 bázis: rácsok
 1907.

0-9

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

[illegible][illegible][illegible]

A monkok és a céjés
fordóba kerültek

[illegible]

9 39

576 576 **ERTEKELO**
GUILTY KADUA **PSYGNOSIS**

grafika

hang/zene

közelihasználtság

klávia

PÁLYA KÖRNYEZET HATÁSOK

ÖSSZEHATÁS **71%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

RAM: 1MB HD: 21MB VIDEO: VGA CPU: 286

CD: 1 ZENE: 88 SBPRO GUS TIOLOANO ADLIE

pes játékokban az erőszak, nem? Frösög a ver-
ropog a garnc, robban a tej, és így tovább. Ezek
a játékokok (döbbenet keltő korosztályra örl, viszont a ki-
csiknak nem ártanak semmilyen formában) a me-
nyő létező jelenti. Ha annak műveletei
megérkezett a Whiz, amelyben garancia van a
szemmel durvaság, csak csupa palack, ellentét, an-
dalító rem, és legfőképpen egy nagy, szőrös,
dédjelgetni való, ugráló, pörgő-forgó nyuszi-varázs-
lé. De léssuk csak, könyv felhőben szórakoz-
nyúlt-e a mekkézetek induló játék

ESZAKI ÉS MEGJELENÍTÉS, KORREKT GRAFIKAJÓ, 100% ÉS AZ ASSURMENT 25 DRUGON EGYENLEGI

Whizz éppen leg-
hajmerészeit alkalm-
ozva és tüstén
amikor egy gonosz
kínkezelő patkány
a szakadt lufijába
egyetlen léleg-
vételre be-
lyukasztja a Whizz
szívébe, amely
természetesen ki-
zuhan. Whizz ro-
dász tehát nem
lesz több, mint
megafónia a kez-
zetlen keze és ha-
nyolcaddal több, jól
megszponzorált
szórakoztató. Az
éjszakai nyakbék-
esztendő ünnep-
sége azonban
amikor végre a
gyógy mellénybe-
lét rendelkezé-
sre, akkor is egy
Whizz egy léleg-
vételre ki-
Ennek a meg-
előzően káros-
gyakorlatok-
mal.

[illegible]

166. **Integrity as energy**
 167. **Integrity as energy**

10. A szövegben szereplő személyek közül melyek a főszereplők? Milyen szerepet töltenek be a történetben?

keresztálynak, bár grafikai és zenei
szal alapján egyértelműen nekik van
azt viszont végképp nem ajánlom
a költői testvér. Ha gyors ács/



megpörgetjük a gombákban lévő lények hasznos tárgyakat hagynak maguk után, legelőször gombákat. A pírak fejeitük vegyük fel, mert ezek nevelik bennünk emelgőgát (melyet szintén egy gomba jelöl a képen) jobb szellem, míg a tulajdonuk a pontjaink száma az összegyűjtött zsidócsokkat és elemeket láthatjuk). Ha azonban felvesszük a gomba marad helyükre, azt hagyjuk ott a tulajdonuk életük után a gombákban.

[illegible]

máj 27.
 máj 28.
 máj 29.
 máj 30.
 június 1.
 június 2.
 június 3.
 június 4.
 június 5.
 június 6.
 június 7.
 június 8.
 június 9.
 június 10.
 június 11.
 június 12.
 június 13.
 június 14.
 június 15.
 június 16.
 június 17.
 június 18.
 június 19.
 június 20.
 június 21.
 június 22.
 június 23.
 június 24.
 június 25.
 június 26.
 június 27.
 június 28.
 június 29.
 június 30.
 július 1.
 július 2.
 július 3.
 július 4.
 július 5.
 július 6.
 július 7.
 július 8.
 július 9.
 július 10.
 július 11.
 július 12.
 július 13.
 július 14.
 július 15.
 július 16.
 július 17.
 július 18.
 július 19.
 július 20.
 július 21.
 július 22.
 július 23.
 július 24.
 július 25.
 július 26.
 július 27.
 július 28.
 július 29.
 július 30.
 július 31.
 augusztus 1.
 augusztus 2.
 augusztus 3.
 augusztus 4.
 augusztus 5.
 augusztus 6.
 augusztus 7.
 augusztus 8.
 augusztus 9.
 augusztus 10.
 augusztus 11.
 augusztus 12.
 augusztus 13.
 augusztus 14.
 augusztus 15.
 augusztus 16.
 augusztus 17.
 augusztus 18.
 augusztus 19.
 augusztus 20.
 augusztus 21.
 augusztus 22.
 augusztus 23.
 augusztus 24.
 augusztus 25.
 augusztus 26.
 augusztus 27.
 augusztus 28.
 augusztus 29.
 augusztus 30.
 augusztus 31.
 szeptember 1.
 szeptember 2.
 szeptember 3.
 szeptember 4.
 szeptember 5.
 szeptember 6.
 szeptember 7.
 szeptember 8.
 szeptember 9.
 szeptember 10.
 szeptember 11.
 szeptember 12.
 szeptember 13.
 szeptember 14.
 szeptember 15.
 szeptember 16.
 szeptember 17.
 szeptember 18.
 szeptember 19.
 szeptember 20.
 szeptember 21.
 szeptember 22.
 szeptember 23.
 szeptember 24.
 szeptember 25.
 szeptember 26.
 szeptember 27.
 szeptember 28.
 szeptember 29.
 szeptember 30.
 október 1.
 október 2.
 október 3.
 október 4.
 október 5.
 október 6.
 október 7.
 október 8.
 október 9.
 október 10.
 október 11.
 október 12.
 október 13.
 október 14.
 október 15.
 október 16.
 október 17.
 október 18.
 október 19.
 október 20.
 október 21.
 október 22.
 október 23.
 október 24.
 október 25.
 október 26.
 október 27.
 október 28.
 október 29.
 október 30.
 október 31.
 november 1.
 november 2.
 november 3.
 november 4.
 november 5.
 november 6.
 november 7.
 november 8.
 november 9.
 november 10.
 november 11.
 november 12.
 november 13.
 november 14.
 november 15.
 november 16.
 november 17.
 november 18.
 november 19.
 november 20.
 november 21.
 november 22.
 november 23.
 november 24.
 november 25.
 november 26.
 november 27.
 november 28.
 november 29.
 november 30.
 december 1.
 december 2.
 december 3.
 december 4.
 december 5.
 december 6.
 december 7.
 december 8.
 december 9.
 december 10.
 december 11.
 december 12.
 december 13.
 december 14.
 december 15.
 december 16.
 december 17.
 december 18.
 december 19.
 december 20.
 december 21.
 december 22.
 december 23.
 december 24.
 december 25.
 december 26.
 december 27.
 december 28.
 december 29.
 december 30.
 december 31.

576

ERTEKEELO

WHIZZ

KIADJA.

FLAIR

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KORREKT

KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

78%

SCSI

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA:

500

1200

6802

PC:

RAM 2MB

HD 10MB

VIDEO VGA

CPU 386

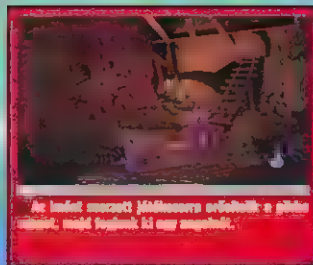
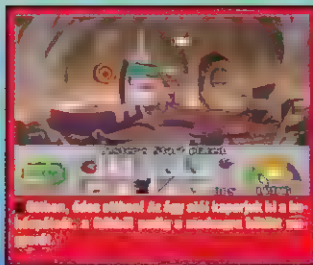
CO: 0

ZENE: 80

SMPRO

GIMKORAD

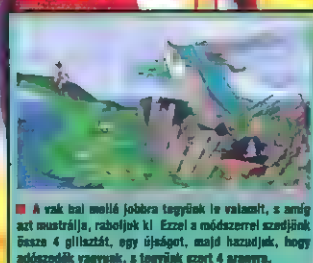
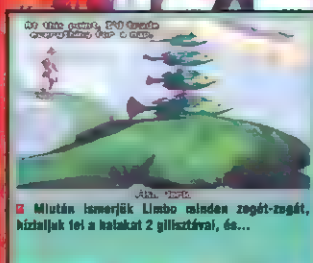
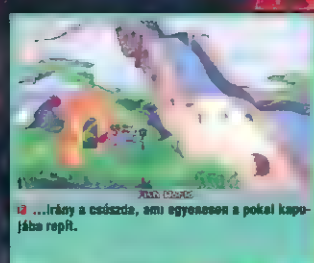
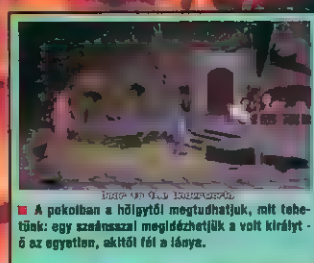
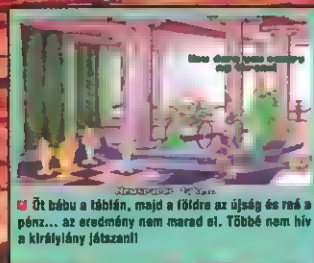
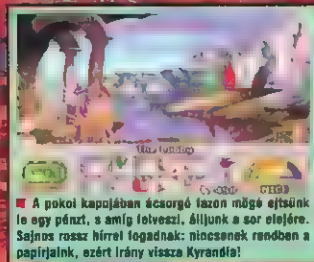
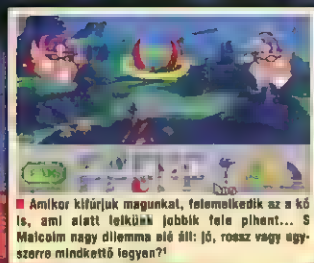
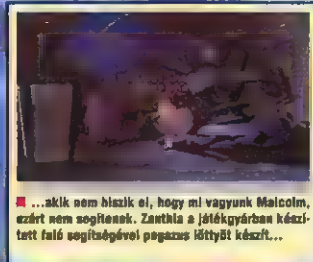
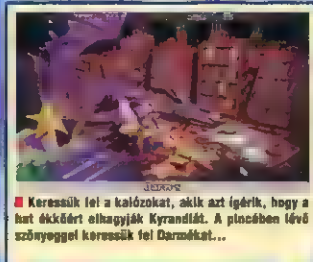
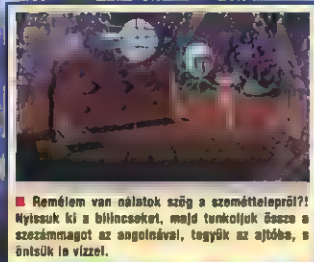
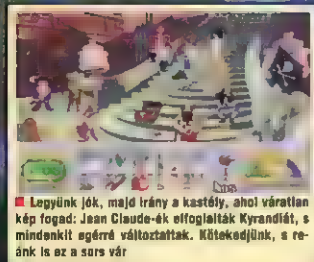
ADLIA



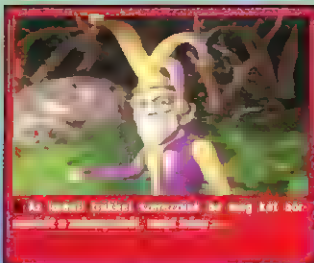
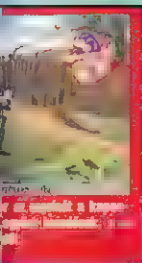
Egyre volt, hol nem volt, a másik Kyrandia legutolsó és egyetlen egy városi bohóc, Malcolm Kyrandia lakói meg voltak győződve arról, hogy Malcolm tette a látszó William királyt, a most jogtalanul bitórolja a trónt, mit sem törődve Kyrandia dolgaival. Brandon, a királyi család leghíresebb felvette az harcát Malcolmmal, és sikerrel megváltoztatta a bohóc, majd elfoglalta a trónt. A történet a Kyrandia másik első részében. A művelet fejezetben Zanthia, a jólelkű varázslóány kerria

Köszöntjük az új lakókat!

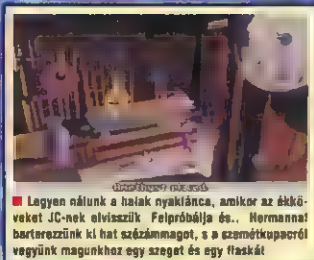
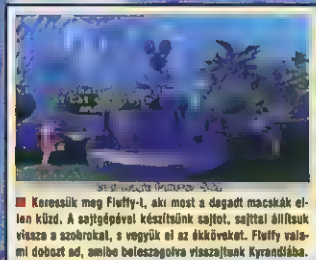
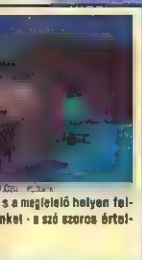
Díszos, Macdon, a gonosz bohóc visszatért, de ez mind semmi! Itt fogunk a bőrbő-bűni, a megismerő történetet Macdon szatirázni. Maga a film sok változott először az írók által a képanyag, a rendező grafika, digitális zene, beállítási karakterek, stb.



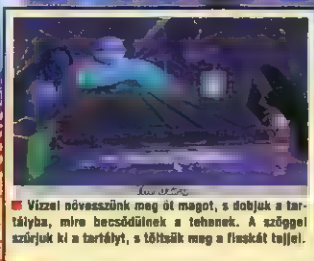
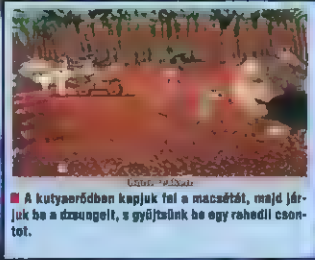
THE LEGEND OF KYRAN



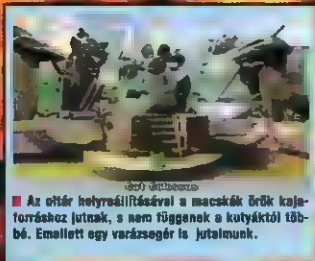
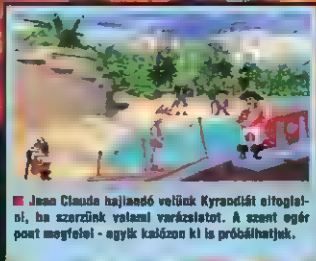
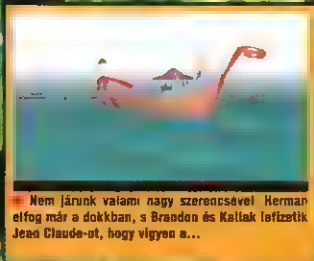
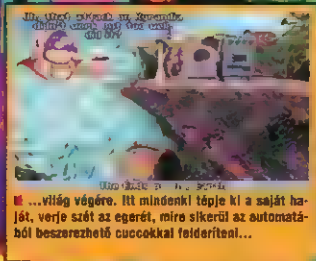
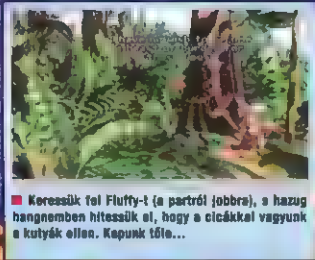
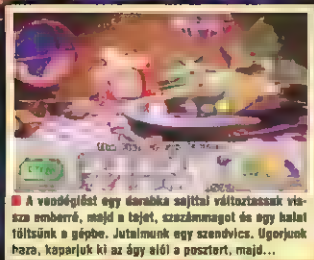
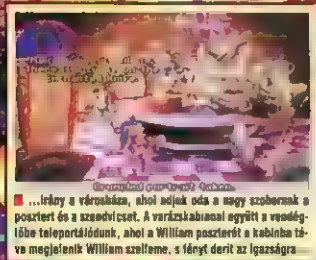
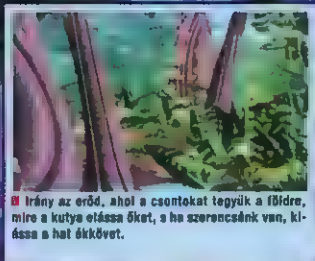
1. A szövegben szereplő kifejezések közül melyek a természet-
 és környezetvédelem területén használt szakkifejezések?
 2. Milyen kapcsolat van a természetvédelem és a környezet-
 védelem között?
 3. Milyen szerepet játszik a természetvédelem a környezet-
 védelemben?
 4. Milyen intézkedéseket kell hozni a természet-
 és környezetvédelem érdekében?
 5. Milyen szerepet játszik az állampolgár a természet-
 és környezetvédelemben?
 6. Milyen szerepet játszik a vállalkozás a természet-
 és környezetvédelemben?
 7. Milyen szerepet játszik a média a természet-
 és környezetvédelemben?
 8. Milyen szerepet játszik a tudomány a természet-
 és környezetvédelemben?
 9. Milyen szerepet játszik a jog a természet-
 és környezetvédelemben?
 10. Milyen szerepet játszik a gazdaság a természet-
 és környezetvédelemben?

[illegible]

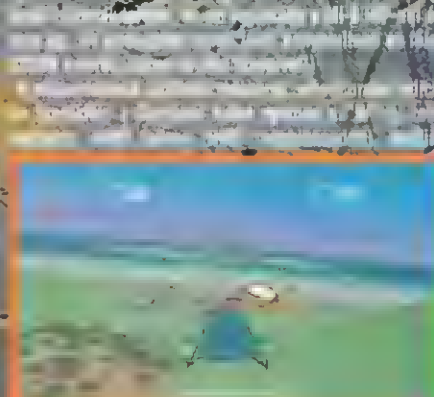
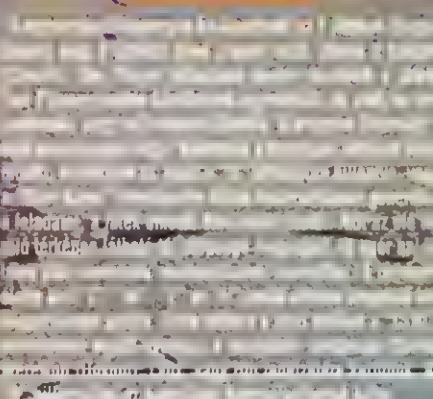
szükséges lépéseinkért kapjuk, hanem az ilyen olyan elvárásokunkért. Mi sem jobb példa erre, hogy a megízerezhető 911 pontból alig 600 a gyűjtöttön esze. Az irányítás maradt a régi, új dolog az bővepálca, amivel neveltetni tudunk, és a műszer, amely-lyel a kedves, normális és hazug hangnemek közül válogathatunk.



No de lássuk a leírál méghozzá nem is akár hogy - nevezhetném egy "képriportnak" Malcolmmal. A riport csak az egyik lehetséges utat taglalja - emellett sok eltérő utat láthatunk még, sőt a tárgyát megszerkesztésre is többféle mód van. Ha esetleg más sik utat választottatok és megakadtatok nyugodtan fogjatok tollat és írjátok!



KA-50



HOKUM

A DÉL - KÍNAI PARTVIDÉKEN



A dél-kínai partvidéken, ahol a kínai hadsereg a legújabb generációs rakétáit teszteli. A rakéták célterületére a tenger felől érkező repülőgépekkel szembe fordították. A rakéták célterületére a tenger felől érkező repülőgépekkel szembe fordították.

A dél-kínai partvidéken, ahol a kínai hadsereg a legújabb generációs rakétáit teszteli. A rakéták célterületére a tenger felől érkező repülőgépekkel szembe fordították. A rakéták célterületére a tenger felől érkező repülőgépekkel szembe fordították.



BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

A programban előforduló rövidítések:

AAA: Anti-Aircraft Artillery (lévegő-déli tüzérő)
AAM: Air-to-Air Missile (levegő-levegő rakéta)
AMRAAM: Advanced Medium-Range Air-to-Air Missile
ASI: Air Speed Indicator (sebesség mérő)
ASM: Air-to-Surface Missile (levegő-föld rakéta)
CHF: Chaff (radar csali)
EWD: Electronic Warning Display (elektronikus riasztás megjelenítő)
FLR: Flares (infra csali)
FLIR: Forward-Looking Infra-Red (infra "éjjellátó")
HE: High Explosive (nagy robbanóerejű)
RadAlt: Radar Altitude (a földhöz viszonyított tényleges magasság)
SACLOS: Semi-Automatic Command to Line-Of-Sight
SAM: Surface-to-Air Missile (lévegő-déli rakéta)

Billeentyűzet:

E: engines on/off (hajtómű be-ki)
R: rotor engage/disengage (rotor "sebességbe" téve)

1-0: rotor collective 10%-100% (végül is a hajtómű teljesítmény)
=: rotor collective +1% (mint fent, csak 1%-onként növelve)
-: rotor collective -1%
<: decrease tail rotor speed (Werewolf: second blade rotation speed (mint a repülőgép a láb-kormány, csak itt a fark rotor sebességét változtatjuk))
>: increase tail rotor speed (Werewolf: second blade rotation speed)
W: wheel brakes on/off (kerék fék)
Ctrl+E: eject (katapult -csak a Hokumnál-)
Ctrl+R: jettison stores (leoldás)
A: AutoPilot on/off (robotpilóta)
Y: AutoPilot (level out only)
H: autohover on/off (automatikus lebegés)
L: autoland on/off (aut. leszállító berendezés)
S: radalt on/off (radar magasság-mérő)
Backspc: cycle active weapon (fegyverzet váltó)
T: cycle target designation (cél-pont váltó)
C: chaff (radar csali)

F: flare (infra csapda)
I: FLIR on/off (infra éjjellátó)
N: cycle weapon count
Spacebar: fire active weapon (fegyver élesítő)
[: cycle next waypoint (navigációs pont váltó)
::: cycle MFD1 function (többfunkciós megjelenítő ü.mód váltója)
': cycle MFD2 function (csak a Hokumnál)
V: toggle EHS1 radar range:3, 7, 15, 30 or 60 km (radar hatósugár váltó)
P: pause (szünet)
Q: quiet (toggle engine sound on/off) (hajtóműhang kikapcs.)
X: fast time on/off (időgyorsító)
Ctrl+N: mouse control (aktív egér)
Ctrl+S: switch between simple/complex flight model
Alt+G: toggles ground shading on/off (felszín árnyékolás)
Esc: access in-flight options, close option menu, quit options
Ctrl+A: access base ship's anti-aircraft gun (hajó ágyú)
Ctrl+B: access base ship bridge (hajó híd)
Ctrl+C: access active Cobra (aktív Cobrára ugrás)

Ctrl+H: access active Hip
Ctrl+L: access active Lynx
Ctrl+M: access strategic map (taktikai térkép)
Ctrl+W: access active Werewolf (Hokum)
F1: cockpit on (műszerfal be)
F2: cockpit off (műszerfal ki)
O: outside flypast view (külső nézet)
V: view external (behind helicopter) (hátsó nézet kívülről)
F1: view behind
F2: view ahead
F3: view left
F4: view right
F7&F8: rotate view horizontally (horizontális forgatás külső nézetben)
F9&F10: rotate view vertically (vertikális forgatás külső nézetben)
Page up: zoom in (nagyítás)
Page down: zoom out (kicsinyítés)
J: toggle enemy view on/off (az ellenfél nézőpontja)
K: track missile view on/off (kilőtt rakéta követése)
Kurzornyilak: térkép mozgatása

576 Kétféle ÉRTÉKEKELŐ

KA-50 HOKUM KÍADJA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KORREKT

KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

72%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 18MB VIDEO: VGA CPU: 386+ CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

THE BIG RED

Adventure

Mint tudjuk, Oroszországban gyökeres rendszerváltozás ment végbe. Az emberek immár "fat food" éttermekben étkeznek, a játéktérmeiben a Lenintendokat nyüstölik, a fiatalok pedig Rolling Soviets koncertekre járnak. Vannak azonban, akiknek ez cseppet sem tetszik, akik visszasírják a régi rendszert. Már kész tervük is van, ám egyvalamivel nem számoltak: egy furcsa turista trióval.

DOUG

Douggal Moszkvában találkozunk a Kreml Palotában. Amikor az idegenvezető Retteggett Iván Koronájához ér, természetesen rögtön felöltik benne egy újabb nagy rablás gondolatát. A hotelszobából vegyünk fel a bőröndünket, a számítógépünket, és a fényképezőgépünket, majd a TV tetején található távkapcsolóval kapcsoljuk be a TV-t. A KGB csatorna Russian Doll Show hirdetését láthatjuk, melyre mint megtudhatjuk, a Pravdában lévő jeggyel lehet nevezni. Ezután tegyük el a TV antennáját. A bőröndünket felvéve s kinyitva, egy vonalzó



WC papírt. Menjünk a gyorsbúféhoz, onnan pedig hátra, a parkba. Ott cseréljük el a számítógépünket a sráccal a Trotsky Games konzolra, amiből vegyünk ki a "Wall Street Fighter IV" kártyát. Ezt vigyük el a pályaudvarra, ahol rakjuk be a pénzváltó automatába, ahol hősünk átprogramozza, s így egy rakás pénzhez jut. A pénzzel menjünk vissza a parkba, s ott a hid jobb oldalán várjunk, míg nem jön a feketéző. Beszéljünk vele, s vegyünk WC papírt. Elég borsos az ára: 100 rubledollar, de a fickó szerint így is jó befektetés volt tőlünk. Beszéljünk ismét a Vörös Téren az öreggel, aki a szerzeményünkért át is adja a kaviárt. Számoljuk meg a címkején az "R"-eket - érdekes a végeredmény: nulla.

Kérjük meg a profi fotósnak tűnő japánt, hogy készítsen rólunk és a szoborról egy képet. A fickó azonban mégsem annyira profi, tehát adjuk oda neki a mi gépünket, azzal csak megy valamire. (A rossz képek után adjuk neki újra oda.) Az eredmény: az összes filmünket elbénázta. Menjünk most tovább, hátra a gyorsétteremhez, s vegyünk egy gigantic méretű Great Bear hamburgert, majd egy doboz Vodkacolatát. Az étterem mellett álló kocsiiban lévő fényképezőgépet vizsgáljuk meg, csőrjük el. Vegyük ki belőle a filmet, s rakjuk be a saját gépünkbe. Menjünk vissza a japánhoz, aki végre elkészíti a képet. A képről hősünk kiszámolja, hogy a szobor kétszerese

ЧТО ЕТО

a testmagasságának, így már csak a vonalzóval le kell mérnünk a Vodkacolás doboz méretét, s ezzel megkapjuk a nevezés második kérdésére a választ. A harmadik kérdés a legegyszerűbb: csak együk meg a szendvicset, s mérjük meg magunkat a mérlegen. Most menjünk be a szálloda portásá-

hoz, s kérjünk tőle egy tollat. Töltsük ki vele a nevezésünket, s címezzük meg a borítékunkat. Rakjuk bele a nevezésünket, s ragasszuk rá a bélyeget. A Stúdió előtt dobjuk be a postaládába, s sétáljunk vissza a hotelba, ahol a portásnál egy borítékban már vár is ránk az értesítés. Ezt mutassuk meg a KGB Stúdió recepció s hölgyének, majd irány a show.

A Showban rablással kapcsolatos kérdéseket tesznek fel Dougnak, ez tehát nem fog neki gondot okozni (a helyes válaszok: 2,3,3.), már csak azért sem, mert a fődíjért szerencséjére (az 1-es borítékban) a Nippon Safesben elkövetett rablásáról kérdezik. Ezzel egy léghajót nyertünk, amivel menjünk vissza a szállodába, ám előtte még vegyük magunkhoz a stúdió reflektorát. Kérjük el a kulcsunkat, vegyük fel a lépcsőnél



és egy walkman kerül elő. Menjünk le a hallba és adjuk le a portásnak a kulcsot. Távozzunk, majd az újságosnál vizsgáljuk meg az újságokat. Amelyiket épp utoljára vizsgáltuk, azt kérhetjük az újságostól. Vegyünk így egy Pravdát, egy Opera enciklopédiát, és egy Capitalt. Mivel a pénzünk erre nem lesz elég, előtte még fesszük ki az antennával az újságos melletti pénzbedobós mérleget. (Ezt mindig megtehetjük, ha elfogy a pénzünk.) A Capitalban egy ajándék bélyeget, az Opera Enciklopédiában pedig egy ajándék kazettát találhatunk. A Pravdából vegyük ki a jegyet, és olvassuk el. A nevezéshez három dolgot kell megfektetnünk: mennyi "R" van a Dostoyevsky Kaviár címkején, milyen magas a Marx szobor a Vörös Téren Vodkacolás dobozokban mérve, és végül mennyit nyom a Fat Food étteremhálózat Great Bear hamburgere. Hát akkor irány a Vörös Tér, ahol kérjük meg a borotvapengéért sorbanállók első emberét, hogy vegyen nekünk majd benn egy doboz Dostoyevsky Kaviárt. Egy hiánycikket kér cserébe tőlünk, egy tekercs



a kötél korlátot, s fenn a szobánkban a toaletten keresztül induljunk légi utunkra a múzeumba.

A múzeumban először is a zongorás szobában tegyük be az operakazettánkat a magnónkba, s játsszuk le. Ekkor az kivág egy magas "C"-t, amitől két műtárgy búrja is bereped. Vegyük hát fel ezeket: II. Nicola gyémánt gyűrűjét, és a ZX81-est. A koronás teremben világítsuk meg a reflektorral



'УЯЕ

a koronát őrző fotocéllákat (a lámpa alján van a kapcsoló), vágjuk ki a bűrát a gyémánttal, s máris miénk a korona... Az az csak lenne, ugyanis egy másik tolvaj a biztonsági kamerák elé lők minket, s ellillan a koronával. Sikerül ugyan megszök-nünk, ám másnap az összes újság Doug képmásával van tele. Valahogy tehát ki kéne jutnunk Moszkvából.

A McRomanov büfé előtt lopja a napot két gyanús alak, a já-ték programozói, Alex és Kos. Ők egy küldetéssel bíznak/za-rolnak meg minket: ha megszerezzük a Trotsky Games leg-újabb fejlesztéséhez a forráskódot, segítenek kijutni a vá-rosból. Menjünk a KGB Stúdióba, s a portánál emeljünk el egy papírt a pultról, melyen az általunk keresett hálózati számát olvashatjuk. Menjünk vissza a szállodába, s a távkapcsolóból és a magnóból szereljük össze egy interface-t, amit csatlá-koztassunk a ZX81-eshez. Így már az egészet rákap-csolhatjuk a telefonvonalra, s a papíron lévő számmal lép-jünk be a WCNet-be. Ezzel meg is van a kód a kazettán, amit vigyünk el Alexnek és Kosnak, akik egy ha-mis útlevelet látnak el minket. Irány a pályaudvar, ahol miután beszél-tünk a vámosokkal, útra kelhetünk.

DINO

Dinival Pesjakovban, egy kikötő-ben a Fehér-tenger mellett találkozunk ismét. Épp azért üldögei olyan bánatosan, mert eltévedt a városban, s lemaradt a hajójáról, a Potemkin Tank-hajóról, ami hajósínasként tengette életét. Egy részeg meg is szánja, s egy kis ajándékot ad neki: egy zenedobozt. Menjünk be a városba, s először is keressünk egy kis pénzt. Egyelőre 10 rubledollárunk van, ebből vegyünk a boltban egy doboz babot. (Adjuk oda a babot az eladónak, amikor fizetni aka-runk.) Ezt együk meg, amitől Dino szokásához híven hirtelen iszonyú jó kondícióban lesz. Ezután 5 ruble-dollárért nevezzünk be a Cirkuszban a súlyemelő ver-senyre, ahol immár Dino simán felemel annyit, mint Big Ursus. Ezzel 100 rubledollárt nyertünk, amivel menjünk vissza a boltba, s vegyünk némi gyógyszert, meg egy hordó rumot. Térjünk be Zeldához, a jósnő-höz, s jósoltassunk vele. Amikor Zeldá elmegy pihenni, beszéljünk a papagájával, akinek egy kis napraforgó-



Miss Molotova testőrének jobban a lába ele kellett volna uccania.



A dűsgazdag R.J. egy kis velencei kiruccanás-ra invitálja Donnát.

magra fáj a foga. A kocsmában megtudhatjuk, hogy a papa-gáj valójában Abachové, az öreg tengerimédvé. (Ő az, aki veri az asztalt.) Vegyük el előle a poharat, s a csapossal töl- tessük meg vízzel. Rakjunk mellé egy fejtájs elleni pirulát, s az egészet adjuk oda a kikötőben ücsörgő másnapos fickók-nak. Kérdezzük meg, hogy az övé-e a láda, amin ül, mivel ta-lán van benne napraforgómag. Az övé, ám csak egy hordó rumért hajlandó megválni tőle. Adjuk hát neki oda a hordón-kat, majd vegyük fel a ládát, s nyissuk ki. A ládából előkerü-lő magot vigyük el a papagájának, aki így hajlandó otthagyni oldalbordáját, s visszatér velünk Abachovhoz. Adjuk hát oda a tengerésznek, aki ezután elmondja, hogy a Potemkin Stokafisburgba tart, ami innen 40 mérföldre fekszik. Más hajó azonban egy hétig nem indul oda. Dino viszont mindenképp vissza akar rá jutni, tehát kérdezzük a csapost, hogyan lehet Stokafisburgba jutni. Az elmondja, hogy az Orient Expresszel, amely nem messze innen, Zerogradban is megáll. Olvas-suk el a kifüg-gesztett itala-pot, s kérjük a csapostól a legdrágább bort. Amikor lemegy érte a pincébe, vegyünk le a

falról a kormánykereket, s távozzunk. Olvassuk el a cirkuszos táblá-jára kiszögeezett hirdetményt, melyben új súlyemelőt keres-nek. Beszéljünk a cirkuszsossal, s kérjük az állást. Kiderül, hogy a cirkusz szintén Zerogradba készül, ám Zeldá fogatá-nak kitört az egyik kereke. Adjuk oda Zeldának a kormány-kereket, amelyet Magh Neth, a fakir kardjával át is alakít az új rendeltetéséhez.

jára kiszögeezett hirdetményt, melyben új súlyemelőt keres-nek. Beszéljünk a cirkuszsossal, s kérjük az állást. Kiderül, hogy a cirkusz szintén Zerogradba készül, ám Zeldá fogatá-nak kitört az egyik kereke. Adjuk oda Zeldának a kormány-kereket, amelyet Magh Neth, a fakir kardjával át is alakít az új rendeltetéséhez.



Hát hiányzik a kenyérmellől a székkel a konyhától székbelek.

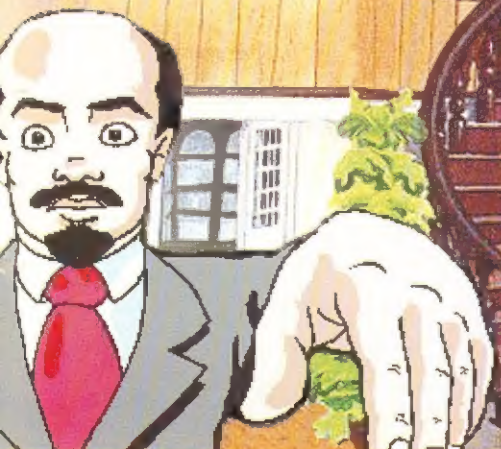
AZ ORIENT EXPRESSZEN

Donnával először Moszkvában találkozunk, ahol ünnevelt színésznőként vendégszerepel. A színház öltözőjébe egyszer-csak betoppan egy dűsgazdag földbirtokos, R.J., aki egy kis velencei utazásra invitálja őt. Donna elfogadja az ajánlatot, te-hát másnap vonatra szállnak.

Miután R.J. birtokba vette a "kupét", látogassuk meg az ét-kezőkocsiba. Ott ismét Alexbe és Kosba futunk, akikkel elbe-szélgetve szokásukhoz híven újabb zsaroló ajánlatot tesznek: bizonyos fotóért egy mikrofilmet kérnek, amit egy maffiafő-nök feleségétől, Betty Molotovától kell megszereznünk, akit viszont egy hűstorony őriz. Ezután keressük fel Dougot a hár-mas kabinban, s kérjük a segítségét. (A továbbiakban beszél-getve cserélhetünk szerepet.) Szívesen segít, tehát kopogtas-



Donna látványának a tolvaj természetesen nem tud ellen állni.



Harpo és Groucho a dományokat gyűjtöttek a kommunizmus javára.



sunk be vele a tizes kabinba. A régi ismerős, Dino nyit ajtót, akinek meséljük be, hogy meglepetés-partyt szervezünk Miss Molotovának, ám kéne róla egy fénykép. Dinoval először azonban menjünk el az étkezőbe, s kérjünk a pultostól egy kávét. Odaadva ezt Miss Molotovának (beszéljünk vele) Dino természetesen leönti vele az asszony méregdrága bundáját, aki ezután elmegy lezuhanyozni. Sétáljunk egyet

a folyosón s mire visszaérünk, Miss Molotova már nem lesz a kabinban. A fürdőszobában egy gyűrűt találhatunk, a másik szobában pedig egy üveget valami lóttól. Mindkettőt adjuk oda Doug-nak, aki-vel ezután keressük fel az étkezőt. Ő az étkezőben egy újabb ismerőst fedez fel: a tolvajt. Menjünk vissza Donnához, és adjuk oda neki a gyűrűt, meg az üveget, amiről kiderül, hogy altató. Ezután most Douggal kérjünk Donnától szíveséget, hogy segítsen visszaszerezni a koronát (Not yet..., By the way...). Ha Donna-val kinyitjuk a gyűrűt, benne meg is találjuk a mikrofilmet, amit vigyünk el a zsarolóknak. Ezzel Donna ügye le van zárva, úgyhogy most beszéljünk a tolvajjal. Donnának természetesen

s vegyük meg a cigit. Kínáljuk meg vele a kalauzt, akinek viszont öngyújtója sincs. Az étkezőkocsi végében üldögél Maurizio akitől kérjünk öngyújtót. Új szerzeményünkkel térjünk vissza a kalauzhoz, aki a füves cigitől nyomban Szent Péternek képzeletét magát, s így már könnyedén elvehetjük a kulcsait. Az étkezőkocsi hátuljánál másszunk ki a tetőre, s menjünk legelőre, az első kocsihoz. Ott lógassuk le a kocsi oldalára a lepedőt, s másszunk le rajta. A kocsi külső ajtaját a kulcscsomóval tudjuk kinyitni, s bent a kis csomagból a tolvaj kódja segítségével meg is szerezzük a koronát.



Sajnos azonban ezúttal sem bitorolhatjuk sokáig, ugyanis a vonat hirtelen fékező, s hamarosan kiderül, hogy ismét összefutottunk Harpóval, és Grouchoval. A legfontosabb számukra R.J. különös, nagyalakú, egymilliót érő doboza, amit egy bizonyos Dr. Viragónak visznek. Ami azonban Doug számára még fontosabb, elrabolják kedvenc barátját, Donnát is.

AZ OROSZ SZTYEPPÉN

Nincs más hátra, meg kell keresnünk Donnát, tehát induljunk. A sztyeppén bolyongva egyszer csak egy leszákadó hídhöz érünk. Próbáljuk meg a vízbe dobni a sziklát. Ez Dougnak természetesen nem megy, tehát próbáljuk meg Dinoval (először az első követ, stb...) Az így készített átjárón menjünk át Douggal is, s már is egy faluba jutottunk. Rögtön a téren csőrjűk el a lámpát. Látogassuk meg Zeldát (idő közben ők is ideértek), aki szerint csak egy főzet segítségével tudunk bejutni Doctor Virago házába, azonban útközben ugyebár mindenét ellopták a rablók. Átad tehát egy listát, amit össze kell szednünk. Az első összetevőt, az emberi csontot a temetőben találhatjuk. Még itt a temetőben vegyük fel Douggal az üveget is, s öntsük bele a lámpából a szeszt. Kínáljuk meg vele a sírásót, és beszélgetünk vele. Egy különös, kísérletezőtől alakról tesz említést, minden bizonnyal Dr. Viragóról, aki az erdőben egy villában lakik. Ezután ismét a téren Dinoval szedjük össze a házakról a jégcsapokat és jobbról az ereszcsontról. Most menjünk a templom előtti kis térre és vegyük le a zsákok a farakásról. Ezután altassuk el a zenedobozzal az itt ücsörgő őreget s vegyük le a szemüvegét. Douggal vegyük fel a követ a torony mellől, majd Dinoval rakjuk az összes jégcsapot a torony repedéseibe, s másszunk rajta fel. Fenn rakjuk össze a



csatornadarabot és a szemüveget, s az így készült messzslátóval nézzünk körül. Már meg is van Virago házána helye. Douggal üssünk a kavicssal a harangra, s az előleppenő denevért Dinoval kapjuk el a zsák segítségével. A következő összetevőt, a napraforgómagot az erdőben találhatjuk, egy odút át vizsgálva. Most keressük meg Virago házát, s tegyük el az utolsó összetevőt, a bal oroszlánszobor fogát. Vigyük el az anyagokat Zeldának, aki el is készíti a főzetet. Menjünk vissza Virago házához, ahol Doug megissza az italt. Denevéreként immár nem figyelnek fel ránk az örök.

Ezután ismét Donnát irányíthatjuk, aki természetesen ki akar jutni Dr. Virago házából. Először is vizsgáljuk meg a szekrény feletti csapóajtót, majd másszunk fel hozzá. A padláson a katonák közül vegyük fel a kitömött szarkát, a régi lemezt, és a kloroformot. Másszunk vissza a szobába, vegyük fel a parfümös üveget, s töltsük bele a kloroformot. Nyissuk ki a párnát, s vegyünk ki belőle egy tollat. Ezután fújjuk le a kloroformmal az ajtó előtti őrt, s már is szabadon mozoghatunk a villában. Az ebédlőből vegyünk magunkhoz egy kis gyümölcsöt az asztalról, valamint tegyük el a cserepes virágot is. Lökjük le a szobrot, s a törmelékkel vegyünk magunkhoz egy gipszarabot. Most látogassuk meg Dr. Virago dolgozószobáját, ahol a naplóját felvéve majd elolvassa megtudhatjuk az újracsatolt szék összetételét (ugyanis ezzel kísérletezik). Az összetevők közül kettő, a toll és a gyümölcs már megvan, csak denevérszárny hiányzik. Vizsgáljuk meg a csontváz szemét, s vegyük ki belőle a kulcsot. Ezzel nyissuk ki az üveges szekrényt, s vegyük ki legfelülről a denevérszárnyat. Most az összes alkotóelemet tegyük bele az asztalon a koponya hamutartóba, vegyük fel az asztalról a töltőtollat, s szívjuk fel vele a szert. Ezt öltük be a szarkába, aminek így már csak elektromos áramra van szüksége. Vizsgáljuk meg a régi órát, s vegyük ki az aljából a vasreszeléket. Ezzel rongáljuk meg a



lemezt, amit fenn a padláson így rakjunk be a gramofonba. Ennek az eredménye egy elektromos kisülés lesz, aminek kezeletessé be gipszel a helyét. Tegyük a körbe a madarat, s játszunk le újra a lemezt. Az életre kelt madarat irányítsuk Dr. Virago hálószobájához s kérjük meg, hogy lopja el nekünk a kulcsokat. Most már csak a ház előtti őrtől kell megszabadulni, amihez nyissuk ki a kezdőszobában az ablakot, s hajtsuk ki a cserepet. Immár szabad az út, a kulcsok segítségével tehát távozzunk.

Donna szabadsága azonban nem sokáig tart, mivel egy őrt nem vett észre... Rádásul a Dokinak elhasználtuk a denevérszárnyát, ami a mostani fő újracsatolási kísérletéhez - aminek az alanya már gondolom mindenki számára világos - nélkülözhetetlen, s ezt pótlandó a környéken repkedő Dougot gyűjtik be. Úgy tűnik tehát hőseink felett összecsaptak a hullámok. Ám természetesen a történet most is Happy Enddel végződik, aminek a poénját inkább nem lövöm le.

Vári Zoltán



A sírásót kínáljuk meg egy kis páldával.



illuminált állapotba kerül, ekkor tegyük a poharába az altatóból. Ezután nyugodtan kinyithatjuk a szekrényt, s vizsgáljuk meg a ruháit, mivel az egyik mandzsettájára egy kód van írva. A bőröndjéből egy napszemüveggel lehetünk gazdagabbak, majd vegyük fel a párnát és a lepedőt, s már távozhattunk is. Adjuk át Dougnak a lepedőt és a szemüveget, s mondjuk el neki a látott számot (I've found..., Darling...). Douggal beszéljünk a kalauzzal, akinek egy cigire fáj a foga. Beszéljünk Alexszel és Kossal, akik viszont 100 rubledollárt kérnek egy cigiért. Beszéljünk Donnával, hogy valahogy szerezzén pénzt (Have you...). Ezt könnyen meg is teszi, csak R.J.-hez kell bemenni, aki örömmel ad. Adjuk át a pénzt Doug-nak,



576 KByte ÉRTÉKELO
THE BIG RED ADVENTURE KÍADJA: CORE DESIGN
 grafika ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 hang/zene ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 kezelhetőség ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 kihívás ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 PITE KORREKT KEMÉNY
ÖSSZTHATÁS 83%
 C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 2MB HD: 60MB VIDEO: SVGA CPU: 386
 CD: 0 ZENE: SB SAPRA: AUS: POLAND ADLIB

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"			VOYEUR	5999	4999	SUBURBAN COMMAND	799	599	RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
DAWN PATROL	6999	4999	WOLFPACK	6999	3999	TROLLS	899	599	SMASH TENNIS	8900	6900
DELTA V	6999	4999	ZEPPÉLIN	6999	4999	WINTER S. SPORTS	999	599	SPACE ACE	5900	3500
DREAMWEB	6999	4999				WRATH OF DEMON	999	799	SUPER BATTLE TANK 2	6900	4900
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	AMIGA 1200						TROLLS	7900	5500
NASCAR	6999	4999	SUBWAR 2050	4999	3999	CD32			TURN AND BURN	9900	7900
NHL HOCKEY	6999	5999	FIELDS OF GLORY	4999	3999	CANNON FODDER	5999	4999	VORTEX	9900	7900
OVERLORD	6999	5999	THEME PARK	4999	3999	DANGEROUS STREETS	1999	1299	WWF RAW	9900	7900
PRINCE OF PERSIA 2	6999	4999	UFO	4999	3999	FIELDS OF GLORY	5999	4999			
RISE OF THE ROBOTS	5999	3999				MYTH	2999	1999			
SIM CITY 2000	6999	4999	AMIGA			PREMIERE	3999	2999	GAME BOY		
SPACE FEDERATION	5999	4999	DISPOSABLE HERO	3999	2999	RISE OF THE ROBOTS	7999	4999	CASTELIAN	3900	2900
ZEPPÉLIN	6999	4999	ELFMANIA	3999	2999	STRIKER	4999	3999	OUT TO LUNCH	4900	3400
			LOTUS TRILOGY	4499	3999	SUBWAR 2050	4999	3999	PAPERBOY 2	3900	2800
PC CDROM			MORTAL KOMBAT	3999	2999	SUMMER OLYMPIX	1999	1299	SPANKY'S QUEST	3900	2800
ARMORED FIST	7999	4999	NIGEL MANSEL GP	4499	3999	SUPER PUTTY	2999	1999	THE SIMPSONS	3900	2900
BLOODNET	6999	4999	NIPPON SAFES INC	3999	2999	SURF NINJAS	2999	1299	WWF RAW	4900	3900
DAWN PATROL	6999	5999	RISE OF THE ROBOTS	4999	3999	TOP GEAR 2	4999	3999			
DESERT STRIKE	4999	3999				TROLLS	1999	1299			
DREAMWEB	6999	4999	C64 LEMEZ						SEGA MEGADRIVE		
ECSTATICA	8999	6999	BAAL	799	599	SNES NTSC			BARNEY THE DINO	7900	5900
ELITE II	6999	3999	BLUES BROTHERS	999	599	CRAZY CHASE	9900	7500	BUBBLE AND SQUEEK	7900	5900
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999	CAPTAIN FIZZ	799	599	DOUBLE DRAGON V	9900	7900	CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
LOTUS CHALL.	4999	3999	DALEK ATTACK	799	599	JURASSIC PARK	9900	7900	DYNAMITE HEADY	9900	7000
MICROPROSE GP/GOLF	4999	2999	DEMON BLUE	699	499	PUSH OVER	5500	3700	LION KING	9900	8900
NOMAD	6999	3999	DYNASTY WARS	999	599				MAXIMUM CARNAGE	9900	7900
RETRIBUTION	5999	3999	ELVIRA II	999	720	SNES PAL			MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
STARLORD	6999	4999	KIDS PACK (6 játék)	999	799	BARKLEY SHUT UP...	8900	6900	MICRO MACHINES	8900	7500
SUBWAR 2050	7999	5999	LETHAL WEAPON	799	399	BLACK HAWK	7900	6900	NBA JAM	9900	7900
SYNDICATE	7999	5999	OPERATION HORMUZ	699	599	FULL THROTTLE	9900	7900	OUTRUNNERS	9900	8900
THE HORDE	6999	4999	POPEYE CO. (3 játék)	999	699	INCREDIBLE HULK	10900	9000	ROCK AND ROLL RACING	8900	7900
TRANSPORT TYCOON	6999	4999	POSTMAN CO. (3 játék)	999	699	MAGIC BOY	7900	5900	SHAQ FU	8900	7900
UNDER A KILLING M.	9999	7999	STEIGAR	699	599	OUT TO LUNCH	8900	6400	SUBTERRANIA	8900	6900

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

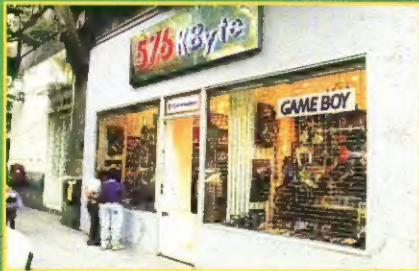
ÉRVÉNYES 1995. ÁPRILIS 10-IG!
Ezen szelvény bemutatja a felsorolt játékokat a
tenni akciós áron vásárolni meg.
**EGY SZELVÉNY
CSAK EGY JÁTÉK
VÁSÁRLÁSÁRA JOGSÍT.**

576 KByte

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863**



**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

**BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL